EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 14



R4: RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO TRIMMAR SITT MÄSTERVERK

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
KENSEI: SACRED FIST
APOCALYPSE
KNOCKOUT KINGS '99
DEVIL DICE
KINGSLEY
NBA LIVE '99
MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER

METAL GEAR SOLID

KONAMI SKRIVER TV-SPELSHISTORIA

TIDSAM 0740-02

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 2 • 199

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

DRIVE HARD

Anses vara ett av de i särklass bästa bilspelen någonsin. På grund av den realistiska styrningen och den imponerande grafiken är Gran Turismo en klar hit. Kämpa dig upp i den hårda ligan och köp nya bilar för pengarna du vinner i varje lopp. Det finns hela 87 olika bilar att välja mellan, från hela 10 olika bilmärken.

Format: Sony PlayStation
Style: Racer
Players: 1-2

Reviews: 10/10 PSX Magazine
Developer:
Sony Computer Entertainment

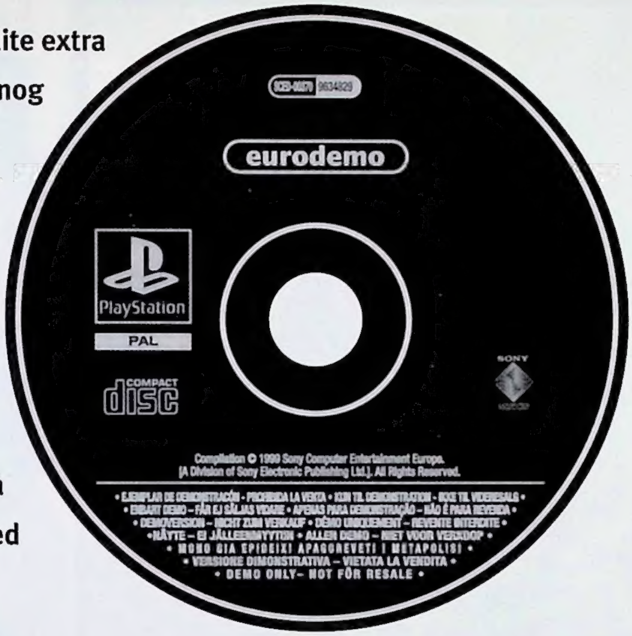
Super: Excellent with a Dual Shock Analog Controller
Hotline: 0719-310 311 (5 kr. per samtal)

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE is a trademark of Sony Corporation. (c) 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved.

Inledning

På månadens CD

Den här månaden är vi lite extra stolta över vår CD. Inte nog med att vi presenterar *Metal Gear Solid* i form av vår största spelbara demo någonsin. På skivan finns också fjorton kompletta Yaroze-spel, ytterligare fem spelbara demon och två videor. Mycket nöje! Med betoning på *mycket*...



METAL GEAR SOLID Spelbar
Bästa spelet i PlayStations hela ärorika historia. Tja, så tycker vi, men bedöm själv. Varsågod – vår mest omfattande demo någonsin.

DEVIL DICE Spelbar
För dig som, i likhet med hin håle själv, gillar spel och dobbel.

COOL BOARDERS 3 Spelbar
Det innehåller brädor. Och det utspelar sig i en kylig miljö.

MAX POWER RACING Spelbar
Lite färsk racing från Infogrames.

V-2000 Spelbar
Annorlunda shoot 'em up som är en uppdatering av klassiska *Virus*.

S.C.A.R.S. Spelbar
Heltokigt racingspel med djur och insekter. För fyra spelare.

YAROZE HALL OF FAME Fjorton kompletta spel
Jodå, ni läste rätt. Ett drygt dussin hemlagade godbitar.

METAL GEAR SOLID Video
En titt på hela mästerverket.

A BUG'S LIFE Video
Jodå, det finns åtminstone en bugg på skivan den här gången också. (Ha ha.)

Läs mer på sid 72–76!

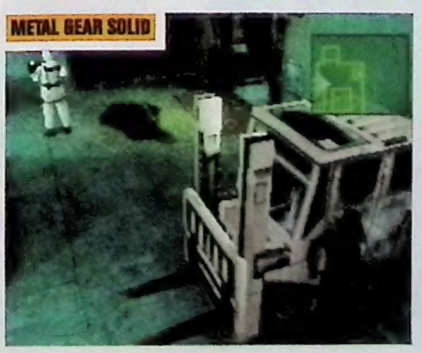
















Det händer inte ofta. Men ibland kommer det något spel som får en att minnas varför man började spela TV-spel över huvud taget, spel som får allting annat att blekna och bevisar vad spelglädje egentligen handlar om. *Metal Gear Solid* är just ett sånt spel, och därför är vi otroligt glada över att äntligen kunna ha det på omslaget.

Men givetvis är inte omslaget det enda i tidningen som har med Hideo Kojimas mästerverk att göra. På sidan 38 börjar en sex sidor lång recension av spelet, på månadens CD-skiva finns en spelbar demo som inte går av för hackor, och i tävlingen på sidan 34 får ni själva chansen att vinna ett exemplar av spelet. Vi hoppas att ni ska hålla med om att *Metal Gear Solid* är värt allt beröm det får, trots att vi fått vänta i en evighet på att det skulle komma till Sverige.

Ett tag till får vi dock vänta på *Ridge Racer Type 4*. Ända sedan PlayStations barndom har Namcos *Ridge Racer* varit en klassiker, och den nya versionen med dess slipade grafik och unika kontroll kan bli det första spelet som verkligen kan utmana *Gran Turismo*. Läs mer i artikeln som börjar på sidan 26.

I övrigt innehåller tidningen som vanligt en mängd recensioner och smygtittar på olika bra eller dåliga spel, och på Loading-sidorna rapporterar vi från *Tekken 3*-tävlingen Iron Fist World Tournament i London, där vår svenske Jonas Nordström lyckades komma på andra plats. Det ni!

Trevlig läsning!
Mikael Weichbrodt
Redaktör

FEL PÅ FÖRRA CD:N?

Tyvärr var det ett tekniskt fel på ett antal exemplar av förra månadens demo-CD, vilket vi inte märkte förrän tidningen skickats ut i landet. Vi beklagar detta och ber våra läsare om ursäkt.

Om du fått en skiva som inte fungerar kan du kontakta oss, så får du en ny. Du kan skriva, ringa, faxa eller e-posta – se under rubriken "Utgivare" på nästa sida. Obs: du behöver *inte* skicka in den trasiga skivan!

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB, 11286 Stockholm, tel: 08-652 84 00

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Anna Clason och Erik Nilsson**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**

Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Petter Arnstedt
Johannes Holmertz
Petter Sjölund
Carl M. Sundewall

Engelsk redaktion

Rob Pegley, Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicky McClure, Nadine Pittam, Lam Tang, Milford Coppock, Simon Middleweek, Pete Wilton, James Price, Steve Faragher, Jes Bickham, Andy Butcher, Steve Merrett, Aaron Taylor, Neal Pedoe, Sue Bartucca och Nicolas Di Costanzo

Produktion

Rip:
Graphic Xpress
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

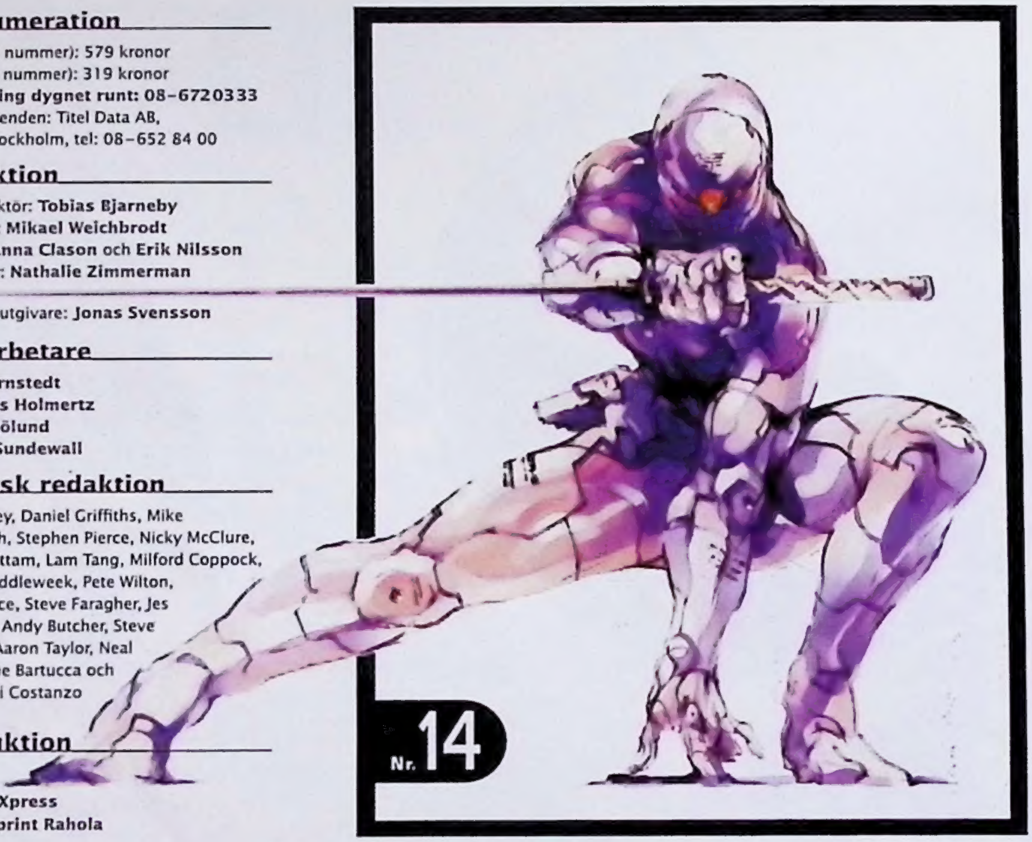
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

Tidningens innehåll är ©1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.
ISSN 1403-4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1998. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk





Tiger Woods



Brave Fencer Musashiden



X Games Pro Boarders

LOADING



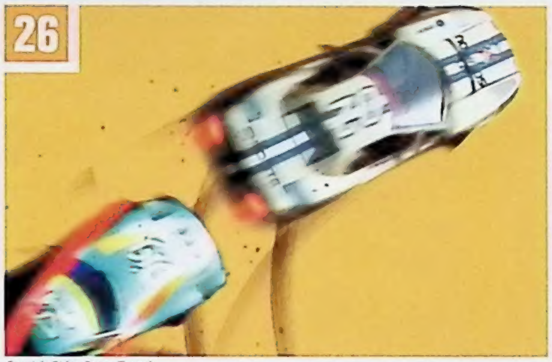
SMYGTITTAR

SPECIAL





G-Police: Weapons of Justice



Special: Ridge Racer Type 4



Metal Gear Solid



Special: Legacy Of Kain: Soul Reaver



Akuji The Heartless

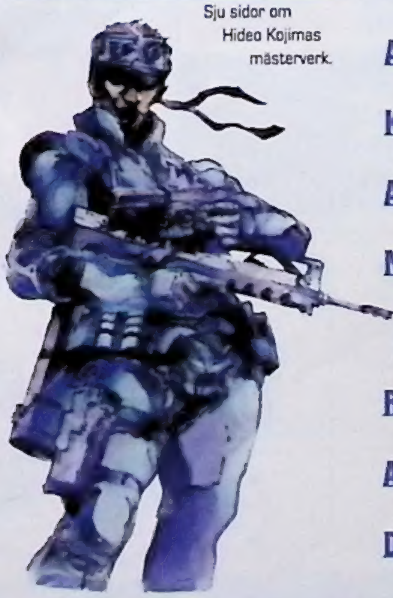


Warzone 2100



Knockout Kings '99

SPELTEST





VARJE MÅNAD

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19. FRE 10-18. LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00. STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ.
FAX: 090-13 51 00. E-MAIL: order@tvspeloteket.com



VIVA FOOTBALL RING!

Här kommer ytterligare ett fotbollsspel av mycket hög klass. Tack vare användandet av ett unikt kontrollsystem får spelaren total kontroll över bollen.



Bug´s Life RING!

Bug´s Life är ett underbart plattforms spel baserat på den uppkommande Disney-filmen med samma namn. Huvudpersonerna i spelet är alla insekter med olika färdigheter och stil.



MÅNADENS SPEL:

Metal Gear Solid

Efter en lång väntan är nu äntligen tiden inne för Metal Gear Solid att dyka upp. Metal Gear Solid anses av många vara det bästa spelet som någonsin gjorts till PlayStation och det har skördat enorm framgång över hela världen. Du tar i spelet över rollen som agenten Solid Snake. Spelets story är lika bra och invecklad som den bästa Hollywood film. Grafiken överträffar allting som producerats till PlayStation och spelmotorn går inte att beskriva med ord. Det finns ett 30-tal olika vapen och andra objekt som t ex nattkikare. Efter 3 år av utveckling är det äntligen här. Ett bättre spel går inte att få tag på. MGS är redan en klassiker.

PRIS: RING!



PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Original Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort (värde 150:-)

PRIS: 1295:-



PlayStation Spel Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort (värde 150:-) + 2 valfria Platinumspel - se nästa sida för urval + 1 Nagano Winter olympics spel + Playstationväska. Totalt 3 spel.

PRIS: 1995:-
Du sparar 346:- (ord 2341:-)



PlayStation XL Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.-kort (värde 150:-) + 4 valfria Platinumspel - se nästa sida för urval + 1 Nagano Winter olympics spel + Playstationväska m extra Dualshock HK + minneskort. Totalt 5 spel.

PRIS: 2795:-
Du sparar 442:- (ord 3237:-)



Quake 2 RING!

Nu är den äntligen här. Uppföljaren till ett av de absolut bästa Shoot´em up Spelen någonsin. Vågar du ta dig an utmaningen att döda alla monster och riskera att det blir du som blir skjuten. Detta är ett måste för alla PlayStation spelare. **BOKA NU** *så att du inte missar ditt ex av* **Quake 2.**



Grandstream Saga RING!

Grandstream Saga välkomnar spelaren in i en värld av monster och magi. Hjärnorna bakom detta välgjorda Action RPG är Sony i Japan och det märks att de lagt ner tid och möda för att få fram ett perfekt äventyr.

PRISGARANTI

TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

Tips! Köp till extra Dualshockkontroll + minneskort á 398:-

RÄNTEFRI AVBETALNING! SE INFORUTAN!

Street Skater
Kul och beroendeframkallande skateboarding spel i arkad stil. Spelet ger dig fantastiska tricks och höga hopp i en gatumiljö i 3D.



Street Skater..............429:-

Populous: The Beginning
Det är skönt att vara Gud. Alla lyder din minsta vink; det är du som besitter den heliga kraften. Du är Shamanen och använder gudomliga medel för att besegra dina motståndare och bli härskare i sex olika världar. Använd den fantastiska 3D-vyn över planeten eller den rikt detaljerade markvyn med 360 graders axelrotation, när du planerar och iscensätter dina naturkatastrofer eller släpper loss Guds vrede över landet. Det är skönt att vara Gud!



Populous 429:-

NYHETER!

Spel	Pris
Akuji	Förboka
Bust a move 4	Ring
Devil Dice	399:-
Hugo	399:-
Kensei-Sacred fist	Förboka
Mega Man Legends	499:-
Mega Man X4	499:-
NFL Blitz	449:-
NFL Xtreme	399:-
Pool Shark	399:-
Prince Nasem Boxing	Ring
Pro 18-World tour Golf	469:-
Pro Boarders	399:-
Running Wild	Ring
Tai fu	499:-
The golf Pro	449:-
Tiger woods ´99	429:-
Tribal	Förboka
Wild arms	399:-
Wing Over 2	Ring

ORDINARIE SPEL:

24 TIMMARS LEVERANS!



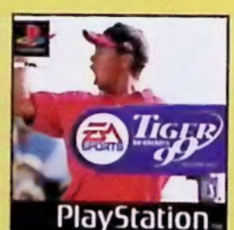
WILD ARMS......................399:-



MEGA MAN LEGENDS.....499:-



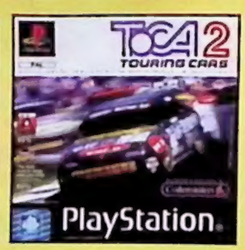
CRASH BANDICOOT 3......429:-



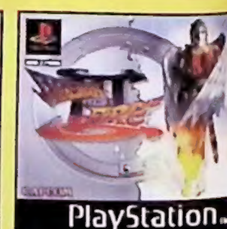
Tiger Woods´99...............429:-



Colin Mc Ray Rally...........449:-



TOCA RACING 2 ....449:-



Breath of Fire 3...............449:-

Spel	Pris
Abes Exodius	449:-
Actua Tennis	399:-
Alundra	449:-
Apocalypse	449:-
Asterix	499:-
Asteroid	399:-
Azure dreams (RPG)	499:-
Big Race USA	449:-
Blasto	399:-
Bomberman World	399:-
Breath of fire 3	449:-
Busta a grove	399:-
C3 Racing	499:-
Castlevania	449:-
Colin Mc Rae Rally	449:-
Comand&Conquer Red alert reta.	449:-
Constructor	469:-
Cool boarders 3	399:-
Crach bandicoot 3	429:-
Dead or Alive	399:-
Devil Dice	399:-
Duke Nukem - Time To kill	449:-
Extreme Snow break	499:-
Fifa ´99	449:-
Final Fantasy 7	469:-
Formula 1 ´98	499:-
Global Domination	499:-
Gran Turismo	449:-
Heart of Darkness	469:-
Hugo	399:-
ISS PRO ´98	499:-
Knock Out Kings ´99	429:-
Lemmings oh no more Lemmings	359:-
Libero Grande	399:-
Medievil + Cd-case	449:-
Mega Man Legends	499:-
Mega Man X4	499:-
Metal Gear solid	Ring !
Mortal Kombat 4	399:-
Moto Racer 2	449:-
Motorhead	449:-
Music	469:-
Nagano Winter Olympics	399:-
Nascar ´99	429:-
NHL ´99	449:-
Ninja	499:-
O.D.T	499:-
Parappa Rapper	349:-
Pocket fighters	499:-
Point blank m. Negcon 45 pistol	799:-
Point blank utan pistol	399:-
Pool Shark	399:-
Premier manager ´98	399:-
Premier manager ´99	Ring !
Pro 18-World Tour Golf	469:-
Resident evil 2	399:-
Rival Schools	499:-
Road rash 3D	429:-
Roque trip	449:-
R-types Collection	499:-
Rush Down	479:-
Shadow Gunner	429:-
Small Soldiers	429:-
Spice World	249:-
Spyro	429:-
Streak	449:-
Street fighter Collection	499:-
Tekken 3	449:-
Tenchu	449:-
Test Drive 4x4	429:-
Test Drive 5	429:-
The Golf pro	449:-
Tiger Wood´s 99	429:-
Toca Touring Car 2	449:-
Tomb Raider 3	449:-
War games	429:-
Warhammer 2 - Dark Omen	429:-
Wayne Gretzky ´98	469:-
Victory Boxing 2	449:-
Vigilante 8	449:-
Wild Arms	399:-
X-men Vs Street fighter	499:-

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:



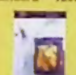
PSX-Minneskort Standard 129:-



PSX-Handkontroll Standard 129:-



N64-Minneskort Standard 99:-



PC-Us navy fighters ´97 149:-



PC-Time Commando 149:-



GB, Action Light 149:-

WEB-SHOP: www.tv

Reservation för ev feltryck & prisändringar

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PLATINUMSPEL:

das Power Soccer	249:-	Porche Challenge	249:-
n Triology	249:-	Rayman	249:-
mmand & Conquer	249:-	Resident evil	249:-
h bandicoot	249:-	Ridge racer revolution	249:-
c	249:-	Road Rach	249:-
truction derby 2	299:-	Soulblade	249:-
hard Triology	249:-	Soviet Strike	249:-
nd Theft Auto	249:-	Tekken 2	249:-
cules	249:-	Time Crisis	249:-
Pro	249:-	Toca racing	249:-
rasic park: Lost World	249:-	Track & Field	249:-
keys Wild Adventure	249:-	Wipe Out 2097	249:-
ro Machines V.3	249:-	Worms	299:-
demonium	249:-		

REASPEL:

das Power soccer 2	199:-	NHL Face off '97	199:-
Destruct	249:-	NHL Face off '98	249:-
RWC '98	249:-	Overboard	249:-
d	199:-	Rascal	299:-
nula 1 '97	249:-	Skull Monkeys	249:-
aken	349:-	Snow racer '98	249:-
olice	249:-	Spawn the Eternal	249:-
sey Devil	249:-	Syndicate wars	299:-
den NFL '98	249:-	V-rally	199:-
A Live '98	249:-		

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1999 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1999, betalas in på Postgiro 26452-3, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

V-Rally	(ord 199:-)	145:-
Minneskort 360 block	(ord 329:-)	295:-
Rumble väst	(ord 499:-)	450:-
N64 NHL Breakaway '98	(ord 399:-)	295:-
Rumblepack m 4X m-kort	(ord 249:-)	225:-
Rumble väst	(ord 499:-)	450:-

V.I.P. KUND

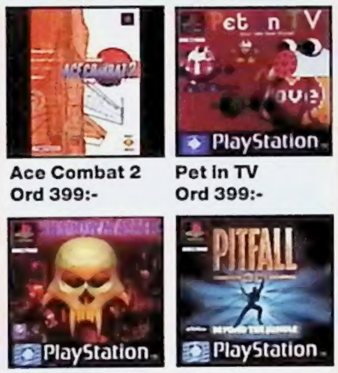


Resident evil..249:- Command & Conquer...249:-

Herkules.......249:- SoulBlade.......249:-

199:-/st*

** gäller vid köp av minst 1 st ord. spel*



Ace Combat 2 Ord 399:-

Pet in TV Ord 399:-

ShadowMaster Ord 399:-

Pitfall 3D Ord 399:-

TILLBEHÖR:

Action Replay	399:-
Antennkabel ej original	199:-
Antennkabel ej original m.2	199:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
Cd-case	199:-
Cd-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Game Booster spela Gb spel på PSX	499:-
Handkontrol, copy	129:-
Handkontroll Dual Shock, Copy	269:-
Handkontroll Dual shock Original	329:-
Handkontroll original(Grå/Vit/Svart/Smoke)	179:-
Handkontroll The Glove	599:-
Handkontroll, "Resident evil"	Ring!
Laserpickup	499:-
Linkkabel	129:-
Ljudkabel Original	199:-
Minneskort "120 block"	249:-
Minneskort "15 block"	129:-
Minneskort "360 block"	329:-
Minneskort "15block" Original, 9 olika färger!	179:-
Multitap original	329:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pistol Predator	299:-
Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal !!	499:-
Pistol, Scorpion	349:-
Ratt Logic 3	745:-
Ratt Mad Catz m. Rumblefunktion	745:-
Ratt+Collin Mc Rae Rally	995:-
Ratt+Gran Turismo	995:-
Ratt+Toca 2	995:-
Rengöringset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
RGB Scartkabel med G-con adapter	249:-
RGB Scartkabel med ljudkontakter	249:-
Rumble väst, passar även N-64,Saturn & PC	499:-
Väska, Original Ny Exklusiv modell !!	249:-
Väska inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Väska, Original med Playstationlogo.	149:-
Xplorer fuskmaskin!!	349:-

SPELGUIDER:

Alundra Guide	199:-
Breath Of Fire 3 guide	199:-
C&C Retaliation guide	199:-
Final Fantasy 7 guide	199:-
Final Fantasy Tactics guide	199:-
Metal Gear solid guide	199:-
Mortal Kombat guide	149:-
Playstation Pocket guide	149:-
Prima's PSX guide	199:-
Resident evil 2 guide	199:-
Sportspelsguide	149:-
Tekken 3 guide	199:-
Vandal hearts guide	149:-



G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-



Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!! **Pris 499:-**



360 blocks minneskort
360 blocks minneskort, motsvarar 24 st små minneskort **Pris 329:-**



Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Nu med inbyggd rumble
Pris 745:-

BESÖK VÅRA BUTIKER!

Priser i denna annons avser beställning per postorder.
Storgatan 44. Umeå. Tel: 090-13 56 00
Shopping. Luleå Tel 0920-20 04 50. (Ej postorderbeställningar på detta nr).

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. **Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du will sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.**

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

Vii köper-byter-säljer nya + beg spel. Mängder av spel i lager. Ring 090-13 56 00 för info!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

	TITEL	ENHET	PRIS		RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1				1			
2				2			
3				3			
4							
5							
6							

☐ *Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad ....*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *Jag har beställt min. 6 spel och vill då erhålla utan kostnad ....+.......................*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (150:-/1999)*

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

TELEFON

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

SPI2-99

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com



SQUARE ÖPPNAR EGET I EUROPA

NU ÖKAR CHANSERNA FÖR *PARASITE EVE* OCH ANDRA SPEL UTAN DISTRIBUTION



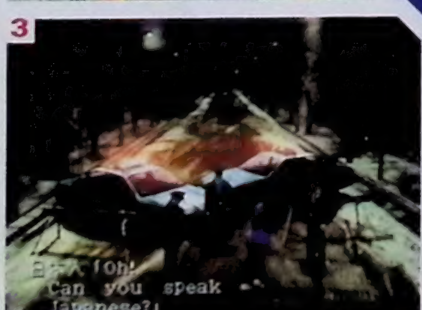














Einhänder [1], *Bushido Blade 2* [2] och *Parasite Eve* [3] är japanska sucéer som kanske äntligen släpps på våra breddgrader. Färska Square-titlar att hoppas på är *Ehrgeiz* [4], *Cyberorg* [5] och *Internal Section* [6]. Kanske får vi till och med se *FF Tactics* [7] och *Chocobo*-spelen [8]? Enda riktigt säkra kortet är fortfarande *FF VIII...*

Squaresoft meddelar att man startar eget kontor i Storbritannien. I stället för att förlita sig på Sonys begränsade möjligheter att lansera och distribuera Squares omfattande utgivning, tar man nu saken i egna händer.

Det här är goda nyheter för alla oss som har saknat en rad omtalade Square-titlar. Om Square öppnar eget kontor i Europa, innebär det goda chanser till att vi äntligen kommer att få se omtalade spel som *Parasite Eve, Einhänder, Brave Fencer, Bushido Blade 2* och *Xenogears* på den europeiska marknaden. Kanske kan vi också hoppas på *Final Fantasy Tactics, Chocobo's Mysterious Dungeon* – eller till och med PlayStation-versionerna av klassikerna *Final Fantasy IV* och *V*?

Vad gäller *Final Fantasy VIII*, den enda riktigt säkra Square-utgivningen, propsar Sony fortfarande på att distribuera just detta spel i Europa. Russinet i kakan, ni vet...

Andra Square-titlar på gång: *Ehrgeiz* – den nyligen släppta japanska versionen är så bra att allt talar för att detta beat 'em up släpps i Europa. *Internal Section* – ett slags uppdatering av gamla *Tempest*. *Cyberorg* – SF-spel som kombinerar pang-pang med beat 'em up.

Kom ihåg var ni läste det först...





[1] Jonas Norström mottar silverpokalen och 1000 dollar. Efter finalen möttes Jonas och vinnaren Ryan Heart [2] igen, då vann de lika många matcher var. Turneringen ägde rum i toppmoderna Namco Station – en av Europas största arkadhallar, inrymd i det gamla nöjespalatset County Hall nära Westminster Bridge i hjärtat av London.

SVENSKT SILVER I *TEKKEN 3*-VM

JONAS NORDSTRÖM FÖLL MOT BRITTEN RYAN HEART

Nu är det avgjort. Jonas Nordström är världens näst bästa *Tekken 3*-spelare. Och den andre svenske deltagaren nådde åttondelsfinal... Följ med när PSM med patriotisk stolthet rapporterar från Tekken 3 Iron Fist Tournament.

Torsdagen den 27 januari var det alltså äntligen dags för världens bästa *Tekken 3*-spelare att göra upp. De arton nationella vinnarna och 200 utlottade internet-anmälda hade begivit sig till County Hall i London – för att göra upp med nävarna.

Klockan halv elva på förmiddagen drog tävlingen igång. Åtta timmar senare skulle Jonas Nordström, 3D-grafiker, från Uppsala stå på podiet, en silverpokal och 1000 dollar rikare.

Men Jonas är ändå inte helt nöjd med sin andraplats.

– Jag är besviken att jag inte vann, säger han. Jag slarvade i finalen, innan hade allt flutit på hur bra som helst.

Och det hade det verkligen. Innan tävlingen startat hölls CJ Kyles, den amerikanske *Tekken 3*-mästaren, som favorit. Men eftersom Kyles var van vid att spela med det snabbare NTSC-formatet och tävlingen spelades i PAL-format fick han snart ge vika för européerna.

Tack vare slipat spel och kalla nerver vann Jonas Nordström – och hans ständiga karaktär Nina – den ena duellen efter den andra, och snart var det Jonas namn som det talades mest om. Mycket tack vare matchen mot André Drepper från Tyskland, där Jonas lyckades vinna sista ronden på ett spektakulärt sätt.

Först sparkade Jonas upp tyskens Heihachi i luften så att han landade vänd åt fel håll. Medan denne sedan ställde sig upp passade Jonas på att ladda upp en mäktig Hunting Swan, och när Heihachi sedan måttade en spark åt fel håll fick Jonas chansen att utföra sin dödliga teknik. Heihachi träffades i ryggen, hela kraftstapeln försvann på en gång och publiken jublade åt Jonas mästerliga avslutning. Ronden vanns på bara några sekunder.

– Det gäller att våga satsa, kommenterar Jonas.

Men i finalen var det nerverna som avgjorde. Motståndaren Ryan Heart från Storbritannien spelade med den urstarka men långsamma karaktären Paul, och Heart tog inga chanser.

– Han gjorde inga attacker alls utan väntade bara på att jag skulle göra misstag, säger Jonas, som också blev stressad av tidsgränsen på 60 sekunder som bara användes i finalen.

Men Jonas Nordström var alltså inte den ende svenske deltagaren i Tekken 3 Iron Fist Tournament. Sebastien Setterholm, även han Uppsalabo, gjorde Jonas sällskap till London och ställde upp som en av 200 allcomers (se separat ruta). Han nådde ända till åttondelsfinal, där han föll mot Carl Maxwell från Australien.

Sebastien torskade på att han aldrig lyckades räkna ut hur han skulle parera Carl Maxwells favoritattack. Under själva åttondelsfinalen, vill säga. När Sebastien mötte Carl i en vänskapsmatch senare under eftermiddagen, åkte Carl på storstryk.

Carl Maxwell, å sin sida, förlorade mot Ryan Heart i semifinalen.

Var vi en hårsmån från en helsvensk final i *Tekken 3*-VM? Tja, bedöm själva...



Namco-grundaren Mayagi Nakamura (till höger) fanns på plats – ett tekken (!) så gott som något på tävlingens vikt. Doldisen Nakamura är känd för att sällan vilja lämna sitt högkvarter i Tokyo.

EM ELLER VM?

Tekken 3 Iron Fist Tournament är världens största *Tekken 3*-turnering. Det som vi för några nummer sedan beskrev som ett EM blev i slutändan en tävling med deltagare från hela världen – ett världsmästerskap.

Arton av de 32 deltagarna var vinnarna från de nationella tävlingarna – däribland Jonas Nordström som vann *Tekken 3*-SM. De flesta av de arton kom från europeiska deltagare, men här fanns även deltagare från Japan, USA, Australien och Sydafrika.

Fjorton av deltagarna var "allcomers", 200 personer som först anmält sig via internet, lottats ut och sedan vaskats fram via kvalificeringsmatcher på plats. Sebastien Setterholm var en av dem.

Mer om tävlingen, bilder och namnen på alla deltagare, hittar du på nätet: www.playstation-europe.com/tekken3/ironfist

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

UmJammer Lammy ersätter PaRappa

Att en uppföljare till *PaRappa the Rapper* har varit under utveckling det senaste halvåret är ingen hemlighet. Men först nu har Sony avslöjat de första detaljerna kring *UmJammer Lammy*, som det nya spelet har döpts till.

Både Katy Kat och Chop Chop Master Onion finns med i spelet, men PaRappa har ersatts av spelets huvudperson Lammy. Istället för hip hop består spelets soundtrack av gitarrbaserad rockmusik.

Star Ocean 2 och *Legaia* till Europa

Final Fantasy VIII är inte det enda rollspelet som är klart för Europarelease under 1999. I juli planerar Sony att släppa *The Legacy of Legaia*, som är utvecklat av samma team som gjorde *Wild Arms*, och de har även köpt Enix mästerliga *Star Ocean: Second Story* som kommer på engelska senare i höst.

Realistisk racing i *Sports Car GT*

Electronic Arts avtal med Westwood har resulterat i det extremt verklighetstrogna racingspelet *Sports Car GT*.

45 riktiga bilar och en mängd autentiska banor är bara några av de inslag som EA hoppas ska locka simulatorsugna PlayStation-spelare. Mer om *Sports Car GT* i nästa nummer.

Taktfast uppföljare till *Bust-A-Groove*

Enix har påbörjat uppföljaren till sitt dansspel *Bust-A-Groove*. I del två introduceras både nya karaktärer och ett helt nytt spelsätt där taktkänslan är ännu viktigare än i originalet.

Enix planerar att lansera spelet i Japan i juni. Troligtvis köper Sony de europeiska rättigheterna även den här gången och släpper *Bust-A-Groove 2* någon gång i höst.

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Här hittar du svaren!

JANUARI

- Actua Pool
- Devil Dice
- Mega Man Legends
- Mega Man X4
- Premiere Manager '99
- Sensible Soccer: Club Edition
- T'ai Fu
- Tiny Tank
- Viva Football
- Wild Arms
- Wing Over 2
- X Games Pro Boarder

FEBRUARI

- A Bug's Life
- Bust-a-Move 4
- Eliminator
- Granstream Saga
- Hard Edge
- Kensei
- Metal Gear Solid
- Populous: The Beginning
- Poy Poy 2
- Running Wild
- Tiger Woods '99

MARS

- Asterix
- Civilization II
- Global Domination
- KKND: Krossfire
- NHL Face Off '99
- No Fear Downhill Mountain Biking
- Pro 18
- Puma Street Soccer
- Rally Cross 2
- Rollcage
- Street Skater
- Trap Runner
- Tribal

WIPEOUT 3 PÅ G

PSYGNOSIS PLANERAR NY UPPFÖLJARE

Psygnosis har försökt sig på nya genrer, försökt tänja på spelmediets gränser, och gång på gång släppt utpräglade "sex av tio"-spel. Äntligen tycks man ha fattat vinken och återvänder till sin första framgång på PlayStation – en tredje version av *Wipeout.*

Det har gått rykten på nätet om planerna på ett tredje spel i den framgångsrika serien, och nu kan PSM bekräfta ryktena. För närvarande är namnet inte klart, men det bästa förslaget hittills (tycker PSM och Psygnosis) är *Wipeout 3*, eftersom det flashigare *Wipeout 2000* skulle betyda att det tredje spelet i serien utspelar sig 97 år före det andra.

PSM kan avslöja att det nya spelet erbjuder det läge för två spelare på delad skärm som vi saknat i de båda tidigare spelen. Om det kommer att bli på bekostnad av det suveräna länk-läget återstår att se.

Det kommer att finnas åtta nya banor, vilket med spegelvända versioner blir totalt 16, och fem nya racinglag, plus eventuellt några återanvända gamla favoriter.

Ett rejält nytillskott till de tillgängliga spellägena har utlovats. Single Race, Time Trial och Competition får sällskap av ett allomfattande Tournament-läge, där massvis av spelare kan räkna ihop sina poäng för placeringar i olika race, och vinnaren får en passande cyber-trofé.





Nej, vi kan inte visa några bilder från Wipeout 3 än! Det ni ser är faktiskt några av de allra tidigaste skisserna till *Wipeout.* Förhoppningsvis lyckas grafiken i *Wipeout 3* äntligen nå upp till de höjder som utlovas här.

En helt ny vapenarsenal står till buds, mer om det i nästa nummer, och Designer's Republic, de grafiska formgivarna som fixade loggorna och det högteknologiska utseendet i de tidigare spelen, finns med ombord den här gången också. Sist men inte minst: även denna gång ska musiken, det viktigaste av alla element i ett *Wipeout*-spel, skapas av en rad olika kända dansgolvskungar, ej klara i skrivande stund. Vi återkommer med mer om *Wipeout 3* så snart vi får veta något nytt.

wipEout 3

PIRANHA

Feisar

ÖNSKELISTAN

Medan *Wipeout 3* tar form tänkte vi bidra med vår egen lista på saker vi skulle vilja ha med. Med litet tur så kommer följande att finnas i spelet:

- Högupplöst grafik (512 × 240)
- 60 skärmuppdateringar per sekund
- Link-möjlighet för fyra spelare
- Möjlighet att spara läge på minneskort
- Två hemliga banor
- Backspegel
- Reprisläge à la *Gran Turismo*
- Möjlighet att skräddarsy sin egen farkost
- Stöd för Namcos Jogcon



PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 9 NOVEMBER TILL 25 NOVEMBER

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1. *Winning Eleven 3* (Konami)
2. *Smash Court Tennis 2* (Namco)
3. *Legaia Densetsu* (SCEI)
4. *The Mah Jongg* (SCEI)
5. *Docapon* (Asmik)
6. *Parlor Pro 4 Pachinko* (Nihon Telenet)
7. *Beat Mania* (Konami)
8. *Conan* (Bandai)
9. *Metal Gear Solid* (Konami)
10. *Crash Bandicoot 3* (SCEI)

TOPP 10 – MEST EFTERLÄNGTADE

1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Kidoosenshi Gundam* (Bandai)
3. *Tales Of Phantasia* (Namco)
4. *Saga Frontier 2* (Square)
5. *Genso Suikoden II* (Konami)
6. *To Heart* (Aquaplus)
7. *Next Generation: Robot Senki Brave Saga* (Takara)
8. *Ensemble* (Media Works)
9. *Dragon Quest VII* (ENIX)
10. *Elie No Atelier* (Gust)

TOPP 5 – LÄSARFAVORITER

1. *Final Fantasy VII* (Square)
2. *Star Ocean: Second Story* (ENIX)
3. *Xenogears* (Square)
4. *Metal Gear Solid* (Konami)
5. *Tales Of Destiny* (Namco)

* Listorna är hämtade ur Dengeki PlayStation, den japanska motsvarigheten till Svenska PlayStation-Magasinet.



LEK GUD I BULLFROGS *POPULOUS*

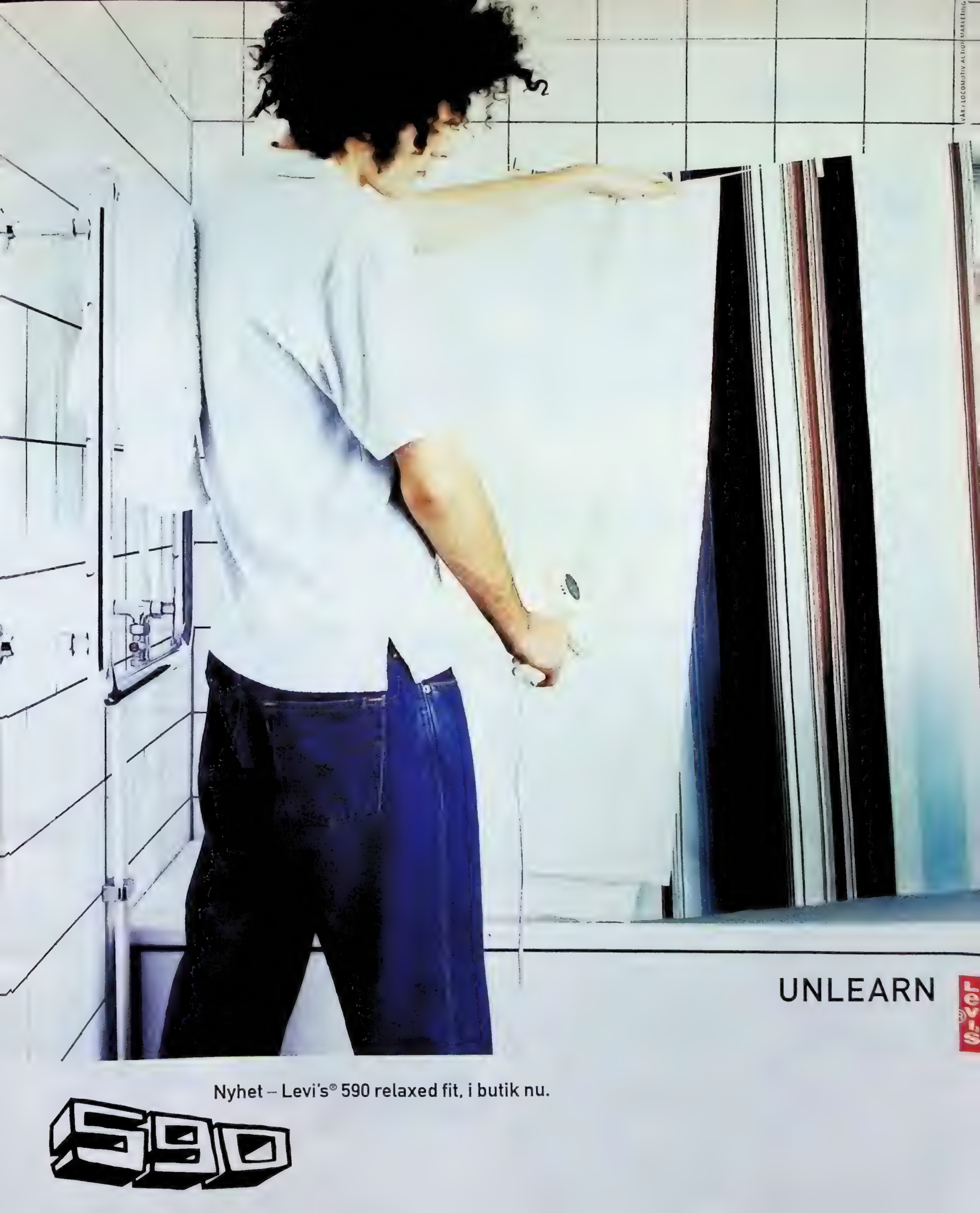
DET VÅRAS FÖR TV-SPELARE MED STORHETSVANSINNE

Du är en schaman med en rad olika magiska krafter. Din uppgift är att leda och skydda din stam genom allsköns prövningar fördelade på 25 olika världar. Målet är att du ska avancera till att bli en gud.

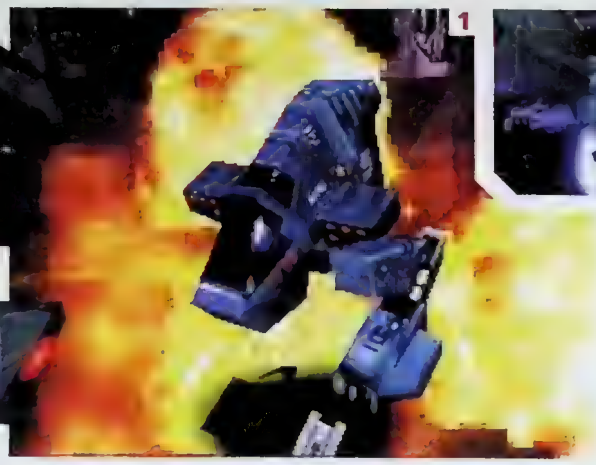
Det är PC-spelet *Populous* som har hittat till PlayStation genom Bullfrogs försorg. I *Populous: The Beginning* får du äntligen chansen att pröva hur det känns att omvända otrogna, förändra geografin genom bara viljestyrka, skicka blixtar på folk och fä, starta jordbävningar och vulkanutbrott. Inte för den actionsugne – men för den makthungrige.

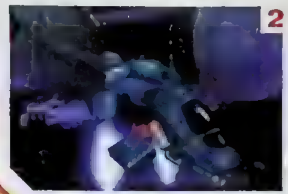


Fantastisk grafik och strålande effekter... är inte direkt något som utmärker *Populous.* Däremot har spelet en hel del hjärngympa att erbjuda.


UNLEARN
Levi's
Nyhet – Levi's® 590 relaxed fit, i butik nu.
590







[1] Med ett stätligt basunerande stiger denne bjässe ut ur flammorna. [2] Så kom inte och tjafsa.



PROFILEN

Stuart Wheeler

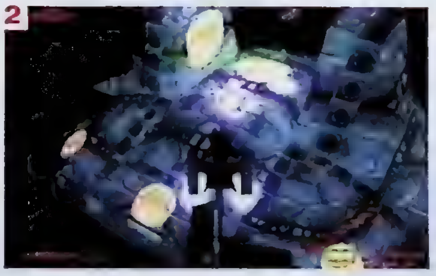
G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Polisstyrkan som går under namnet G är tillbaka. Dags att plocka fram rymdhandklovarna igen.

1 **T.I.C.** (Talon implement capture pod)
Dreaded by all space smugglers



2



[1] Smaka på ljuset. Rätt imponerande va? [2] Samma gamla kameravinklar.

Speltyp: Shoot 'em up
Utgivare: Psygnosis
Utvecklare: Psygnosis
Distributör: Bonnier

Att fånga framtidens skurkar var och kommer aldrig att vara lätt. Som tur är har vi denna gång fått en stor arsenal av metalleksaker med vars hjälp vi kan få tyst på de mest högljudda skurkarna. Eller så spöar du skiten ur dem, som Stuart Wheeler från Psygnosis säger.

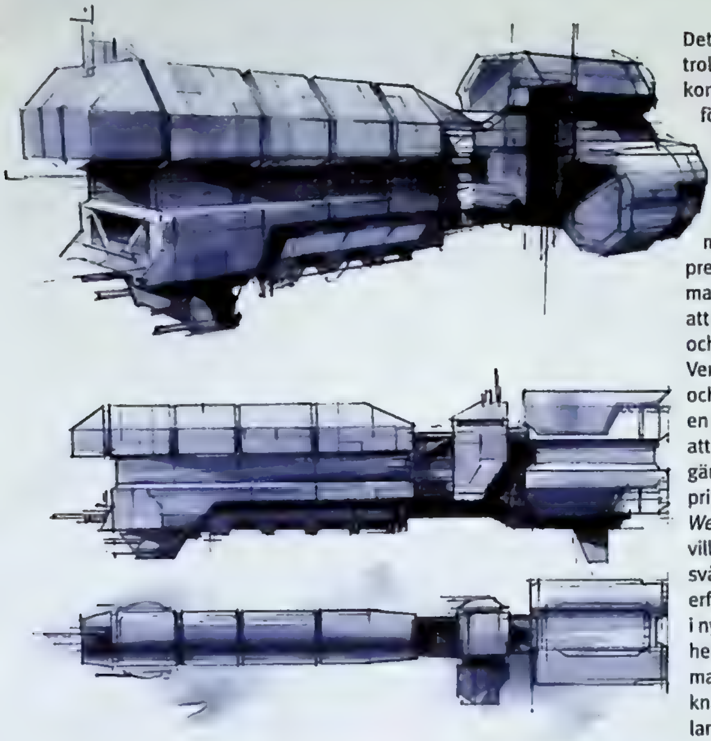
G-Police: Weapons Of Justice – blir det bara mer 3D-skjutande men på nya banor?

Nej! Eller, jo, men nej. Nya delen av *G-Police* är betydligt mer än bara en uppföljare. Arbetsgruppen bakom spelet var aldrig intresserade av att producera en simpel uppföljaren eller att bara hitta på nya uppdrag. Det finns 30 nya banor, fem olika fordon att styra (mot två i förra delen), helt nya och förbättrade städer, över 25 olika vapen, fler fiender, betydligt bättre artificiell intelligens, nya specialeffekter, ny musik... Allt har helt enkelt tagit en ny form.

Berätta om de nya fordonen i spelet. Vad har de för olika uppgifter?

De fem fordon som spelarna styr över är först Havoc och Venom (från del ett), och sedan har vi Rhino, Raptor och Corsair. Fordonen Havoc och Venom är snabba och extremt lättstyrda attackhelikoptrar. Deras primära styrka ligger i deras reaktionstid och förmåga att ta ut luftfordon. Venom är snäppet snabbare





Det gamla spelet hade kontroller som var rätt svåra att kontrollera. Vad har ni gjort för förändringar inom det området?

Kontrollerna har fått en ordentlig genomkörare. I del ett kunde man manövrera skeppet nästan precis som man ville, men man var hela tiden tvungen att ändra vinkel, hastighet och vertikal höjd. Havoc och Venom var lite småkrångliga och man var verkligen tvungen att fullborda sin övning för att kunna styra dem. Lättillgängligheten har varit vårt primära mål med *G-Police: Weapons of Justice*, men vi vill heller inte förstöra de lite svårare teknikerna för de erfarna spelarna. En viktig del i nya systemet är att hastigheten numera minskar om man släpper accelerationsknappen. Många ovana spelare tyckte det var svårt att hela tiden behöva justera hastigheten, och att man numera automatiskt saktar ner så länge man inte gasar gör att man slipper bry sig om den saken något mer.

Är det samma typ av ihoplänkade valv som i del ett? Och hur många är det? Berätta även om de nya tunnelbitarna, tack.

I första *G-Police* så var valven bundna samman med hjälp av tunnlar och fordon passerade

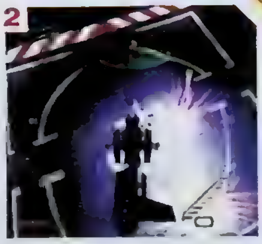
1


2

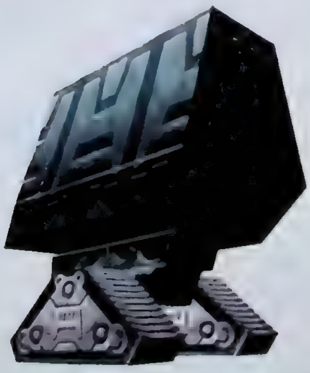

[1] Hur kom *Airwolf* dit?
[2] Backup-styrkor på marken. Kan vara skönt när man känner sig ensam.

än Havoc. Rhino är ett snabbt, välskyddat fordon som lätt kan manövreras genom den svårgenomträngliga staden. Den är inte särskilt lämplig i kampen mot luftangrepp, men kan bära soldattrupper. Raptorn är ett välbepansrat fordon som går på marken. Den är gjord för att tåla stryk och ha en massa eldkraft. Den har begränsade vertikala möjligheter (ett hopp med en kort glidförmåga) och är mest användbar mot välbestyckade vapenplattformer. Corsair är ett avancerat och multifunktionellt fordon som mest används i rymden men som även fungerar vid gravitation.

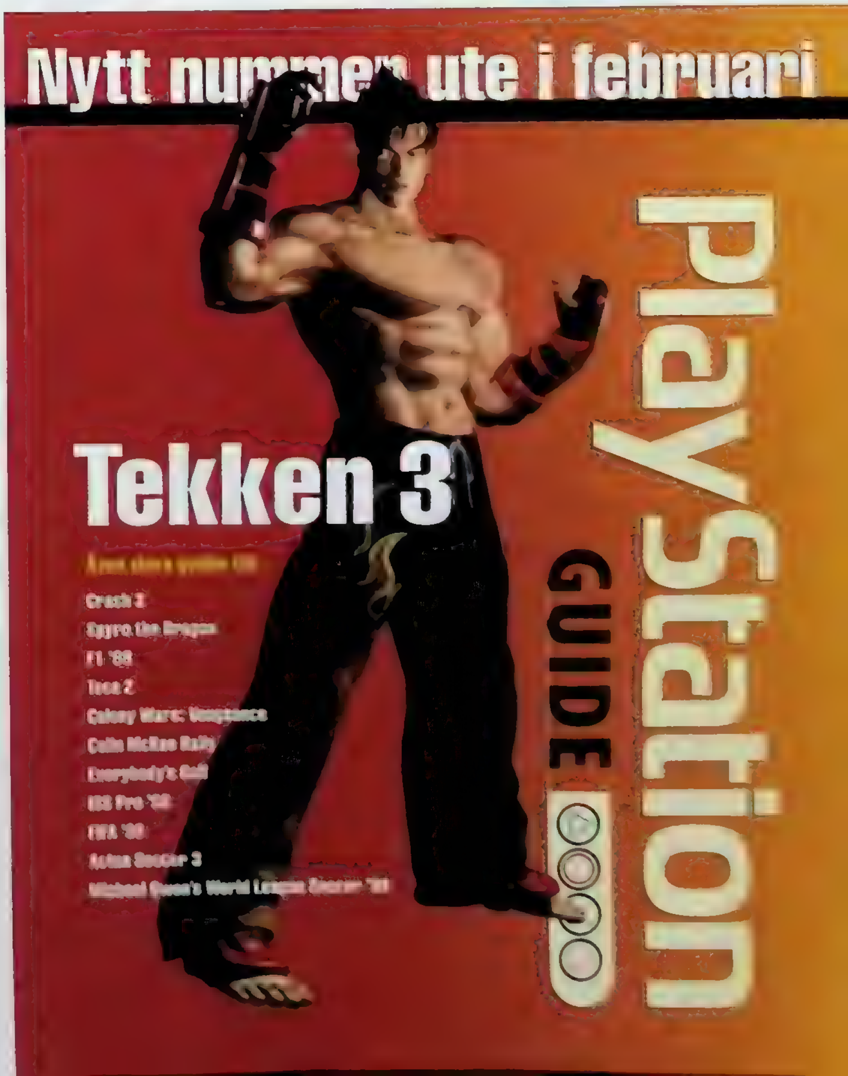
1


2


[1] Corsair är väldigt manövrerbar och sliskigt snabb.
[2] Originalhavocen kan fortfarande slå ut massvis av fula fiskar.

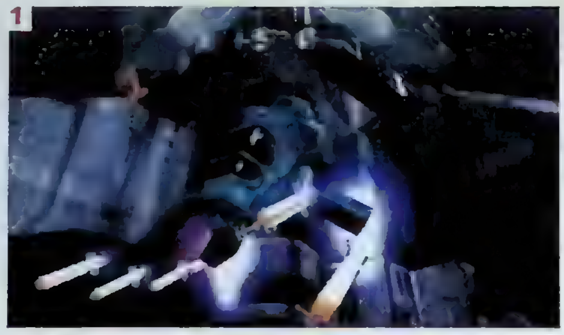




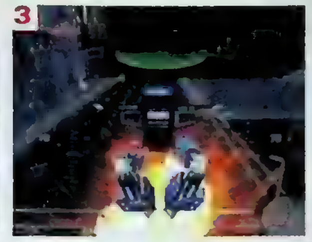












[1] Låt oss flyga och straffa den skurk som vågar visa sitt fula tryne. [2-3] Attackera från marken – ny förmåga.

automatiskt genom dessa med hjälp av en liten ljusblixt och snabb acceleration. I nya delen har vi lyckats göra så att man kan åka runt i tunnlarna såväl som i valven.

Får man fortfarande uppdrag att lösa? Vilket är ditt favorituppdrag?
Mina favorituppdrag är de första eftersom vi jobbade väldigt mycket med att ha en bra inlärningskurva, men samtidigt kunna erbjuda banor som var intressanta och varierande. På de första banorna man spelar med varje fordon kan man få små pop-uptexter som ger en tips och råd. Man kan även välja bort denna text om man vill spela om ett uppdrag eller känner sig tillräckligt säker på styrningen.

Berätta om de nya vapnen.
Ett av utvecklingslagets favoritvapen är Raptorns målsökande raketer HKIIr som tar kurvor väldigt bra. De skjuts ut i omgångar om åtta och om de förstår sitt mål fortsätter de intakta raketerna att hitta nya mål. Sen finns luftvärnskanonen Harbringer, Sonic-raketen, de målsökande Helix-raketerna, Concussion-missiler (huvudvärks-missiler) och massor av annat smått och gott.

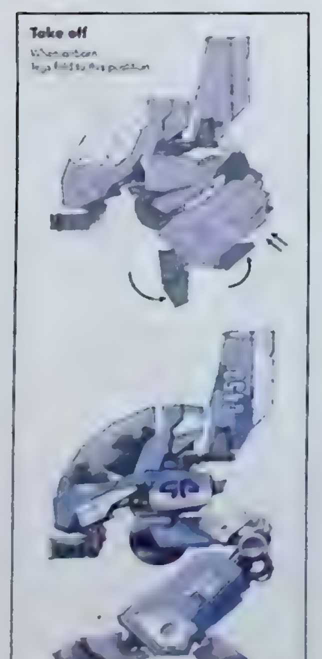
Berätta om rymddelen i slutet.
Rymddelen är finalen i spelet, varför jag inte kan berätta för mycket. Förutom att det inte är en enkel tillagd häftig pryl, utan är viktigt för hela spelet.

Vilken sak är du mest stolt över? Vilken bit lyckades ni mirakulöst nog få med?
Det finns bättre uppdrag, fler polygoner, bättre artificiell intelligens, nya fordon, nya flygfarkoster, bättre videosekvenser, riktiga tunnlar, snyggare kontrollpaneler. Det enda miraklet är att vi lyckats förbättra allting, och det på ett spel som redan leker i utkanterna på vad PlayStation klarar av rent tekniskt.

Berätta om en hemlighet i spelet.
Jag kan avslöja att det kommer vara många hemligheter och bonusar att samla på om man klarar uppdragen perfekt eller utför vissa svåra extrauppdrag. Det finns över tio hemliga bonusuppdrag, ett galleri med konceptuella bilder och lite extra grejer här och där. Fler hemligheter? Galleriet kommer inte att använda samma musik som i resten av spelet.



Raptor Model



Originalgruppen från G-Police har skapat fräsha metallmonster.





Historiens mest kända spelkaraktärer till Gameboy Color!

Release i februari 1999!





GEX: ENTER THE GECKO

"Spela GEX, världens mest berömda Geckoödla genom 16 olika nivåer som var och en är en parodi på någon TV-serie eller film."

©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, GEX and the GEX character are trademarks of Crystal Dynamics. ©1998 Crystal Dynamics. All Rights Reserved. Published and Distributed by Interplay Productions under the license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.





MEN IN BLACK

"Spela MIB-agenten Jay och ta dig genom olika de olika nivåerna i spelet som visar upp alla de 56 färgerna Gameboy Color erbjuder."

©1998 Columbia Pictures Industries, Inc. & Adelaide Productions, Inc. All Rights Reserved. Men In Black is a trademark of Columbia Pictures, Inc. Published and Distributed by Interplay Productions under the license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.





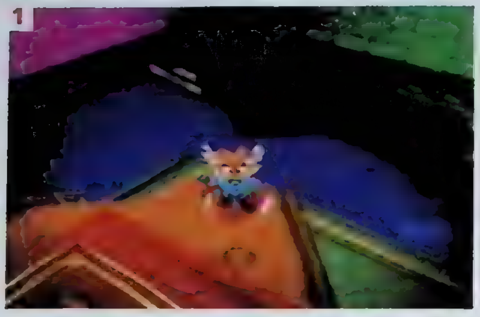
PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

"Spela Pitfall Harry jr och gör vad du kan för att rädda prinsessan Mira. Ta dig förbi rörliga plattformar, djupa hål och rinnade lava i ett äkta plattformsspel."

©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Activision and PITFALL! are registered trademarks of and Pitfall: Beyond the Jungle is a trademark of Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by Interplay Productions under the license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

Interplay™ GAME BOY COLOR BONNIER

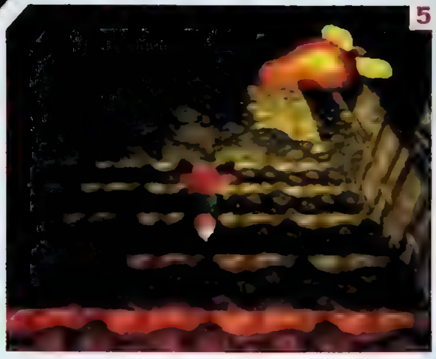
Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm, Tel. 08-736 47 60, Fax. 08-736 47 71, www.multimedia.bonnier.se











[1–3] Bilder som ger en inblick i en vibrerande och dödlig värld.
[4] Lava och päls är en illaluktande och smärtsam kombination.
[5] Vad finns nedanför trapporna?

KINGSLEY

I de flesta spel räcker det att vara listig som en räv. Här *är* du en räv.

PROFILEN



James Smith

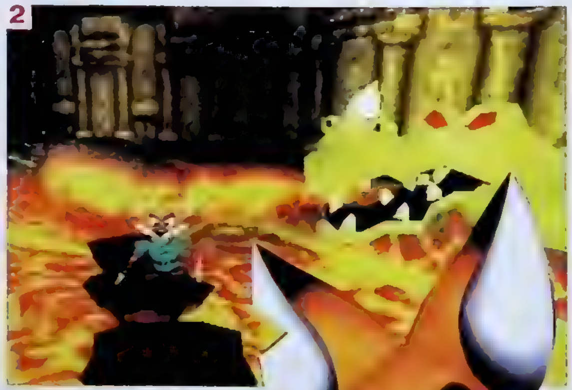
Speltyp: Action/äventyr
Utgivare: Psygnosis
Utvecklare: Psygnosis
Släpps: April

Nu får drakarna, bandikuterna och speciellt krokodilerna flytta på sig. Räven Kingsley är PlayStations nya hjälte. Men är det inte ett spel man känner igen, trots en ny förpackning? James Smith från Psygnosis håller inte med...

Beskriv spelet med 100 ord.
Den elaka trollkarlen Bad Custard har tagit över Fruktkungariket. Han har stulit drottningens magibok och använder magin till att förvandla kungariket till dess onda motsvarighet. Kingsley kommer att behöva ta sig förbi kanoner, fallande stenblock, motorsågar och hoppa över lavafloder och pölar med syra och lösa utmanande gåtor. Spel som *Tomb Raider* kommer att kännas tama och enformiga. Han kommer att behöva slåss med dödliga fiender, som exempelvis späckhuggare med stora spikklubbor och råttsoldater med pilbågar, men också ta reda på vem som förgiftar bybornas läsk och andra dramatiska uppgifter.

Kingsley är en räv alltså. Vem är han?
Kingsley är en ung, föräldralös rävunge. Hans öde är nyckeln till Fruktkungarikets framtid.

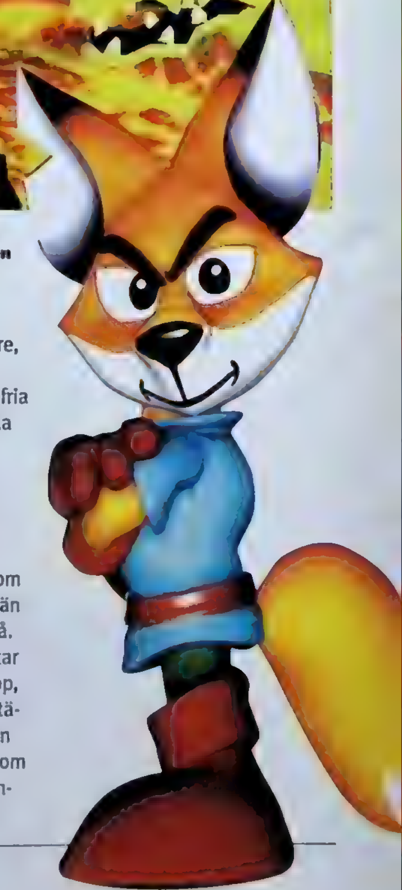


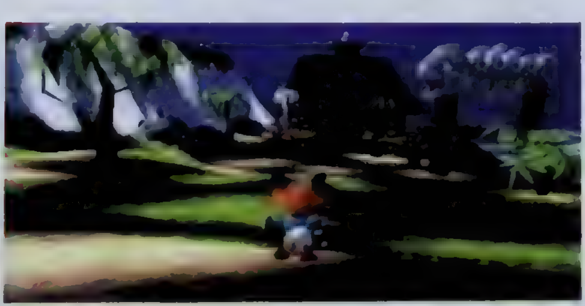


[1] Den blåa killen verkar gilla skivad räv. [2] Ledsen kompis, jag var precis på väg härifrån.

Han måste bli en god riddare, färdas till Fruktkungarikets mest avlägsna delar och befria de mörka riddarna och ställa Bad Custard inför rätta.

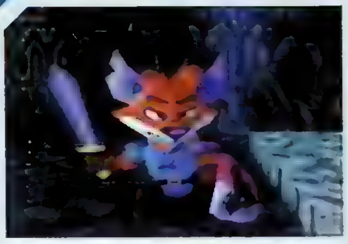
Finns det något i *Kingsley* som gör att det sticker ut i mängden?
Kingsley är mer medveten om sin omedelbara omgivning än andra karaktärer du stött på. Det betyder att Kingsley tittar på saker han kan plocka upp, på fiender och andra karaktärer. Därigenom vägleder han spelaren till viktiga saker, som ligger utanför spelarens synfält. Stridsmotorn är snabb





Så här börjar det. Inga fiender, ingen lava. Men lugnet varar inte länge...





Spelet använder sig av smakfulla ljuseffekter och Kingsley själv är riktigt karismatisk.

och kräver att spelaren anstränger sig mer än bara springer förbi och hugger i blindo. Ironiskt nog har denna funktion hjälpt mig att hitta försvunna saker, som legat för högt. Du måste använda skölden för att parera och sedan snabbt slå tillbaka medan fienden är sårbar. Vi har kommit på att det ger spelbarheten en ny udd.

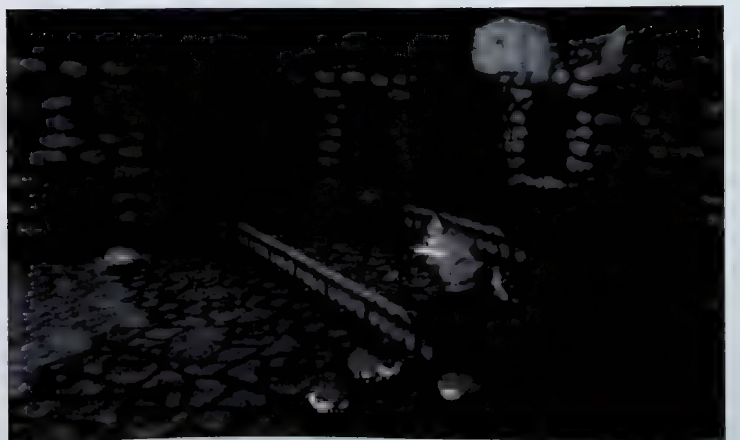
Vad kommer att få spelarna att försöka en gång till?
Ja, vem skall rädda Fruktkungariket om inte du gör det?

Vilka spel har *Kingsley*-teamet gjort innan?
Detta är vårt första spel tillsammans, men här är lite om vad de andra har gjort tidigare: Scott, våran förste konstnär var det även för Croc. Pete, huvudprogrammeraren, jobbade med Microcosm vilket är bra, eftersom det ger oss mycket ammunition att trissa upp honom med.

Varför skall kunderna välja *Kingsley* istället för liknande spel?
Det fräschaste med *Kingsley* är att det är en hybrid mellan existerande genrer. Det är en spännande blandning mellan plattforms-, äventyrs- och utforskningsspel med en snabb stridsmotor. Kombinationen har tillåtit oss att skapa en produkt med mycket variation.

Hur stort blir spelet, hur många nivåer och liknande?
Den yttre delen av Fruktkungariket är nedbruten i sju vackra bydelar. Var och en av dem har ett problem, som Kingsley måste lösa på bästa möjliga sätt. Någonstans i varje bydel finns det en stor fängelsehåla, som Kingsley måste utforska och sedan vinna över ledaren i varje. Sedan finns det också ett slott i alla bydelar, där en mörk riddare finns. De måste besegras och omvändas till goda riddare. Under spelets gång måste Kingsley ta reda på hur han skall ta sig in i dessa slott.

Berätta en hemlighet om spelet som du inte har berättat för någon annan.
Långt nere i Reggies slottsruiner finns ett kylskåp där en talande selleri och en morot är instängda. Efter Kingsley själv är de mina favoriter i spelet.



Krabbor nyps. Vill du undvika dem, gäller det att ha en räv bakom örat.

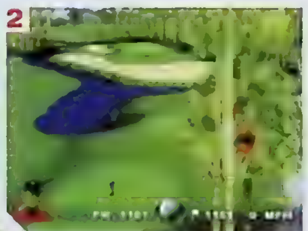


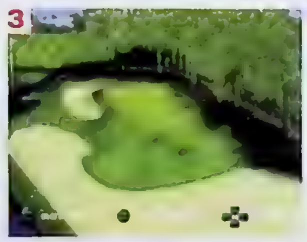
Tiger Woods 99

Electronic Arts tar hjälp av golfprotegén Tiger Woods för att göra det bästa golfspelet någonsin.

[1–2] Olika kameravinklar gör det lättare att sikta rätt. [3] Kameran följer med bollen tills den stannar. [4] Tiger kliar sig i huvudet. Det är de små, små detaljerna som gör det.









Golf är kanske inte vår tids rock'n'roll, men tack vare Tiger Woods ligger det inte så avlägset.

Om du inte känner till Tiger Woods så kan vi meddela att han just nu är ett av de allra hetaste golfnamnen. Bara 22 år gammal hade han vunnit amatörtouren i USA tre gånger innan han blev proffs. 1996 blev han årets idrottsman och blev den yngste vinnaren i US Masters. De kommande fem åren kommer han att tjäna 60 miljoner dollar på ett sponsringsavtal med Nike.

Och nu får han sitt eget spel på PlayStation – *Tiger Woods 99*.

Men spelet som bär Tiger Woods namn ser så bra ut så att man nästan förlåter honom för att han är så rik och duktig. Electronic Arts kan sina saker när det gäller golfspel. *PGA*-spelen har funnits i snart tio år och är mycket väl ansedda. PC-versionen av spelet har redan fått både kritikernas och spelarnas beröm och PlayStation-versionen verkar ha förutsättningar att imponera.

Tiger Woods 99 ser underbart ut, även när det inte är färdigt. Det är vackra 3D-banor och en digitaliserad Tiger Woods som slår bollar åt dig. Och det inte bara ser bra ut, det låter också. Det är alltid någon låt i bakgrunden, oavsett om du går igenom menyn eller tittar på reprisen på den avgörande putten.

Vid första anblicken är det imponerande, men vem bryr sig om glasyren om kakan smakar dåligt?

Tursamt nog verkar spelet bli precis lika bra som det ser ut. Det finns flera olika sätt att spela, från

TIGER WOODS 99 SER UNDERBART UT, ÄVEN NÄR DET INTE ÄR FÄRDIGT. DET ÄR VACKRA 3D-BANOR OCH EN DIGITALISERAD TIGER WOODS SOM SLÅR BOLLAR ÅT DIG. OCH DET INTE BARA SER BRA UT, DET LÅTER OCKSÅ.





[1] Hoppsan, Kerstin.
[2] Använd styrkorset för att ge bollen lite skruv.

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTOR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Golf













[1] Den väldigt virituella Tiger Woods. [2] Medan Tiger tänker på sitt slag ser du hur långt det blev. [3] Den gröna linjen blir röd om putten verkar riskabel. [4] Tiger vickar på höften. [5–6] Hitta bollen.

OM DU FINGRAR PÅ KONTROLLERNA NÄR DET ÄR NÅGON ANNANS TUR KOMMER DU ATT NYSA, SÄGA NÅGOT DISTRAHERANDE ELLER BÖRJA FNITTRA I VÄRSTA BEAVIS & BUTTHEAD-STIL.

Shootout till Foursome-match. Nybörjare kan börja med att öva sig på övningsbanan, där du kan finjustera din sving utan att tävla. Kontrollerna kommer alla som spelat golfspel tidigare att känna igen – tryck för att börja svingen, tryck igen för bestämma styrkan och tryck ytterligare en gång för att bestämma skruven. Det är ett beprövat system och det fungerar även här.

Det finns nya saker, dock – det mest viktiga är att du efter att ha slagit iväg bollen kan styra den lite. Det är inte realistiskt, men det ger lite extra krydda att försöka styra bort bollen från bunkern. Men det räcker inte med det. Om du gör ett mycket bra slag kan golfaren börja spraka när klubban möter bollen, eller så blir resultatet en explosion. Det är ett ovanligt drag, men det är ett bra sätt att säga att man slagit bra.

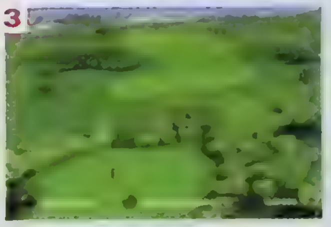
En annan sak vi upptäckte av misstag är att om du fingrar på kontrollerna när det är någon annans tur kommer golfaren att försöka distrahera den som skall slå genom att nysa, säga något avledande eller börja fnittra i värsta Beavis & Butt-Head-stil. Om du trycker ned styrkorset under tiden kan du också ändra hastigheten på musiken och skapa bisarra ljud för att distrahera motståndaren.

Visst är det en fånig funktion, men vi hade väldigt roligt med den. Dessutom gjorde fipplandet med hårkorset väntan på sin tur kortare.

Tiger Woods 99 är helt klart en finalist i bästa golfspelet-tävlingen om inte något händer mellan skrivande stund och releasedatum. Med tanke på hur kul vi hade det när vi spelade ett par rundor kommer det troligen att bli en klassiker bland flerspelar-titlarna.







[1] I träningsläget kan du spela samma hål om och om igen och förhoppningsvis förbättra din teknik. [2–3] Om du inte byter kameravinkel tvingas du ibland att gissa var flaggan egentligen befinner sig någonstans.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

● NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]

● VÅRT STALLTIPS

[illegible]

■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Konami	■ SPELTYP:	BPM 'em up



Det är dags att snurra saker fram och tillbaka på redaktionen. Konamis nya DJ-simulator får oss att känna oss som Mika Snickars. Snurra vaxen!

1

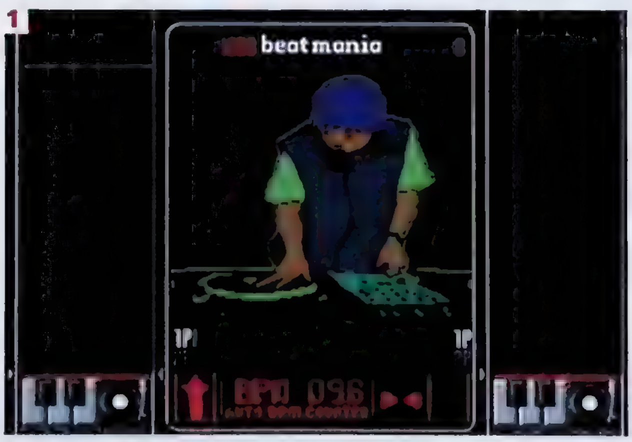

2


[1] Medveten form? Eller bara fult? Vi tror dessvärre på det senare. [2] Jam Jam Reggae får det väl bli då.

Det hela var nog oundvikligt. Först kom det nya och fräscha spelet *PaRappa The Rapper* och plötsligt stod halva stan och muttrade "Kick/Punch/It's all in the mind" i en månad, allt medan den andra halvan stod bredvid och flinade brett. Plötsligt var alltså en ny spelgenre född: BPM 'em up!

Konamis nya spel *Beat Mania* bygger på arkadtiteln *Beat Mania 2nd Mix* och är ett logiskt steg från *PaRappa* – en ambitiös DJ-simulator. Inte för att det nödvändigtvis skulle vara bättre, det är bara annorlunda.

Spelet går ut på att i takt med olika hip-hop-låtar som ligger på CD:n trycka på rätt knappar på din handkontroll. På skärmen kan man se vilka knappar om bör tryckas in och om man gör allting korrekt får man sin belöning i form av en taktfull låt, poäng samt att man får komma till nästa nivå. Om du däremot fumlar runt med handkontrollen händer det helt motsatta, samt att du får höra ett taskigt buande om du är riktigt dålig.

1


Rätt självskrivet så är det viktigaste med ett DJ-spel som *Beat Mania* att man erbjuds bra musik. Vi har inga klagomål på de låtar som erbjuds. Snarare är det så att även om du inte gillar hip-hop så är låtarna mjuka och snälla mot dunka-dunkakänsliga öron. Dessvärre kan vi inte riktigt försvara spelets låga varaktighet. Spelet går i princip ut på att trycka på rätt knapp vid rätt tillfälle och i någorlunda takt, och det blir inte direkt mer spännande av att man hela tiden får veta på vilka knappar man ska trycka vilket visas på en scrollande yta till vänster på skärmen.

Det finns inga PaRappa-liknande seriefigurer eller ens en bild på en vild, dansande folkhop. Istället visas ditt uppnådda färdighetsvärde i form av ett enkelt linjediagram. Om du är taktsäker och hänger med i varje scratch, trumtakt och ackord så får du se en fin och hög linje, men om du trycker lite på måfå och misshandlar handkontrollen lär du få en lågt liggande linje som bekräftar att du egentligen är en mupp. Om du lyckas får du komma till nästa spår. Beat Manias efter puben-inriktning förstärks genom att man kan vara två stycken som battlar mot varandra.

Precis som *PaRappa* är det bästa med *Beat Mania* att vem som helst kan plugga i CD-skivan, plocka upp handkontrollen och köra. Och i Japan är en uppföljare redan på gång.

Vem vet, trots EPA-grafiken och den lilla utmaning som erbjuds kanske spelet visar sig bli en hit även hos oss.



Konamis Technics-inspirerade handkontroll sålde slut på några dagar.

2


[1] Grabben är animerad, men han verkar inte röra sig till musiken.
[2] Vi är lika förbryllade av den här bilden som ni, kära läsare.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Vem som helst kan spela.
- Det är helt okej låtar. Det finns till och med en del guldkorn.
- Du får två CD-skivor.

● NACKDELAR

- Spy på en bild av till exempel Janne Kask och du får en lika fulländad grafisk form som erbjuds i spelet.
- "Står i Japan". Jaha? Men i Sverige?
- Vad gäller kodningen är spelet ungefär lika komplicerat som en miniräknare.
- Har inte samma charm som *PaRappa* eller *Bust-A-Groove*.

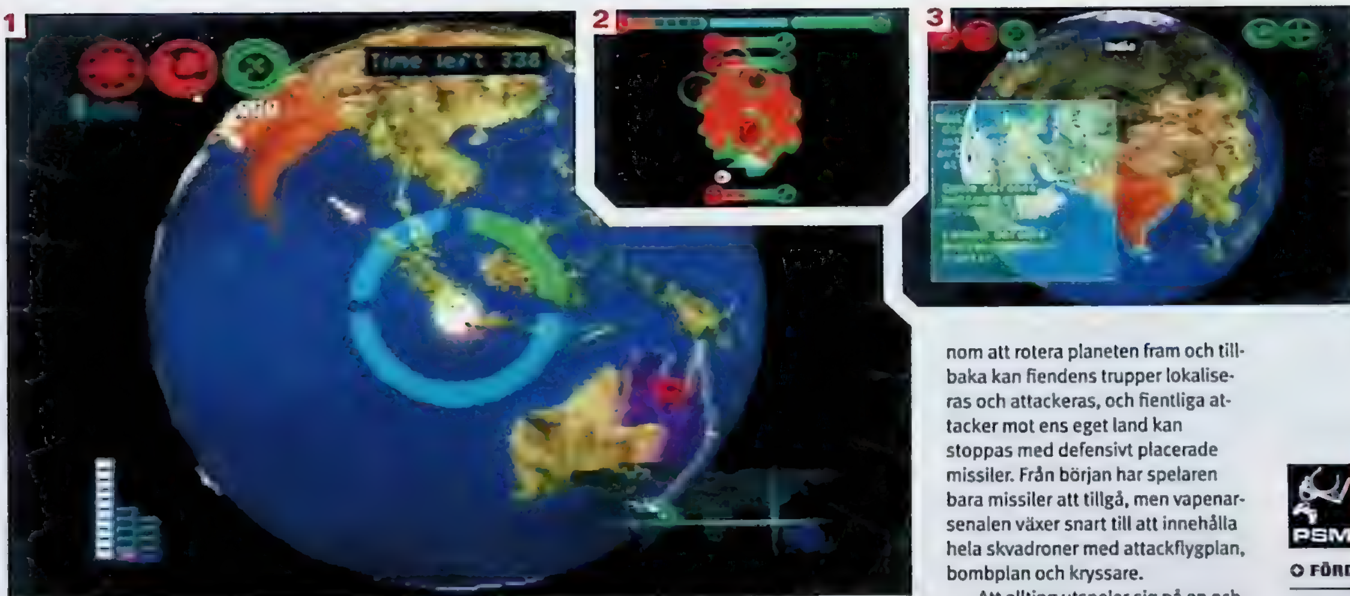
● VÅRT STALLTIPS

Eftersom *Beat Mania* är så att säga den färdiga produkten så tror vi inte att man kan förvänta sig några förbättringar inför Europa-släppet. Vilket är synd. Om Konami bara kunde kombinera låtarna och spelets lättillgänglighet med lite snyggare grafik...

■ UTGIVARE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Psygnosis	■ SPELTYP:	Strategi

GLOBAL DOMINATION

Sökes: Dominant personlighet med ambitionen att nå världsherravälde. Bakgrund inom tung krigsindustri ett plus. Hybris ett måste.

1


2

3

[1] Beskydda din bas i Australien genom att avfyra antirobot-missiler. [2] Den taktiska zoomfunktionen låter dig välja exakta mål inom ett land. [3] Se till att följa dina instruktioner noggrant.

Innerst inne vill alla härska över världen. Det tror man åtminstone på Psygnosis, som nu använt det urgamla och uttjatade temat som grund till ännu ett TV-spel med bombastisk titel. *Global Domination* (som redan finns till PC) är ett spel som verkligen sätter spelarens intelligens på prov. Spelupplägget kan bäst beskrivas som ett mellanting mellan Ataris klassiker *Missile Command* och det bästsäljande brädspelet Risk.

För att skapa spelets handling har Psygnosis tagit vara på ett just nu mycket populärt tema; de befarade datorhaverierna. I verkligheten vet ingen vad som kommer att inträffa på tolvslaget mellan den 31 december 1999 och den 1 januari 2000, men i *Global Domination* är skadan redan skedd.

Året är 2100, och millenniumskiftets effekter har gjort att vår sköna värld står på randen till ett tredje världskrig. Som nyrekryterad till en småskum kontrollorganisation är spelarens uppgift att med vapenmakt förhindra den väntande katastrofen genom att förinta rätt orosmoln vid rätt tillfälle.

Efter en god dos åttiotalistiskt regisserade videoklipp presenteras spelaren med en bild av Jorden, sedd från en astronauts perspektiv. Genom att rotera planeten fram och tillbaka kan fiendens trupper lokaliseras och attackeras, och fientliga attacker mot ens eget land kan stoppas med defensivt placerade missiler. Från början har spelaren bara missiler att tillgå, men vapenarsenalen växer snart till att innehålla hela skvadroner med attackflygplan, bombplan och kryssare.

Att allting utspelar sig på en och samma skärm i spelet kan till en början verka lite enformigt, men med tanke på hur mycket som händer skulle en större detaljrikedom bara krångla till det hela.

Hittills verkar spelkontrollen vara den enda riktiga haken. *Global Domination* är helt klart tänkt att passa dem som har en PlayStation-mus att spela med – att sikta rätt med en vanlig handkontroll är krångligt värre. Med tanke på det strategiska upplägget kommer *Global Domination* dessutom vara föga intressant för dem som gillar enklare och mer actionbetonade spel. Å andra sidan ser det dock ut att vara både stort och svårt nog att tillfredställa även den kräsne strategispelaren.



Budgeten tillät inga professionella sminkörer, så skådespelarna i spelets videosekvenser har sminkats av praoelever från lantbruksskolan i Rättvik.

PSM KORT SAGT

○ FÖRDELAR

- Taktiskt och intelligenskrävande.
- Kluriga tidsbegränsade uppdrag.
- Man får ta över världen!

○ NACKDELAR

- Fult som stryk.
- Pinsamt skådespeleri i videosekvenserna.
- Kan bli enformigt.

○ VÅRT STALLTIPS

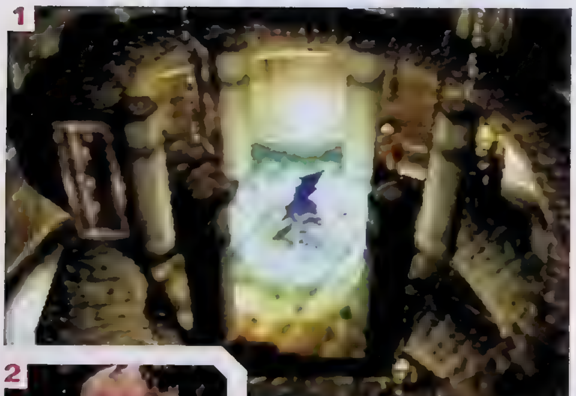
Konsolversionen av det här spelet innehåller kanske inte tillräckligt mycket för att intressera PlayStation-publiken. Har man visserligen en hel del att bita i för den strategiskt lagde, men konsolens kapacitet har knappast använts till fullo. Utan de flerspelarmöjligheter som PC-versionen innehåller kan PlayStation-versionen helt enkelt inte ha tillräckligt mycket att komma med.

■ UTGIVARE:	TBC	■ DISTRIBUTOR:	Import
■ UTVECKLARE:	Square	■ SPELTYP:	Arkadrollspel

Brave Fencer Musashiden



Han är den mest kända och skickligaste svärdfäktaren i Japans historia, och enligt den här tolkningen hade han en väldigt fånig frisyr.







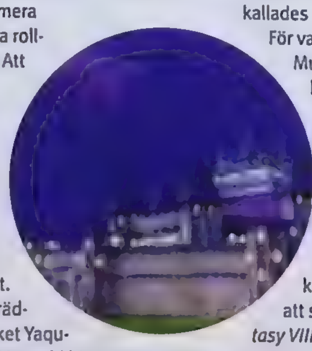
[1–3] Från skogsstigar till torn och filmsekvenser – det mesta i *Brave Fencer* ser väldigt snyggt ut.

När du hör namnet Square tänker du nog troligen först och främst på den episka rollspelsserien *Final Fantasy*. Men de smarta människorna på ett av Japans mest framgångsrika spelutvecklingsföretag har många ess i rockärmen och de är inte rädda för att pröva något lite annorlunda.

Som till exempel det kommande *Brave Fencer Musashiden*. Vid första anblicken verkar det vara ett snabbt, actionfyllt arkadäventyr med mycket svärdsstrid och svåra gåtor. Och det är precis vad det är. Men bakom detta ligger många rollspelsbitar som är till för att ge spelet mer flexibilitet och djup.

Handlingen kretsar kring LeCoir-imperiets invasion av det fridfulla kungariket Yaquinik. Som svar på invasionen använder sig kungafamiljen av en uråldrig kraft för att få dit en hjälte. Resultatet blir att Musashiden, Japans störste fäktare, dras till denna magiska värld och måste besegra LeCoir innan han kan återvända hem.

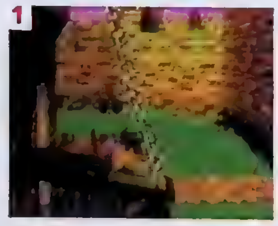
För spelet betyder detta nivå efter nivå med underbar detaljrikedom och silkeslena äventyr- och stridsdelar i 3D. Som avbrott finns åtskilliga filmsekvenser som utvecklar historien och mera traditionella rollspelsdelar. Att man kan köpa utrustning och att karaktären utvecklas ger djup åt arkadspelet.

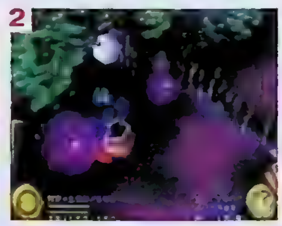


För att rädda kungariket Yaquinik måste Musashi hitta fem elementsigill, som han själv skapade för 160 år sedan när han tillkallades för att besegra en demon.

För varje sigill du hämtar får Musashi nya förmågor och krafter tills han kan klara av att besegra hjärnan bakom invasionen.

Brave Fencer Musashiden är ljust, färgrikt, snabbt och fyllt av bra idéer och behagligt enkelt att komma in i. Trots att det knappast kommer att få dig att sluta längta efter *Final Fantasy VIII* kommer det att vara roande förströelse för både rollspels- och äventyrsfantaster.





[1–2] Kameravinklarna utnyttjas på ett skickligt sätt i spelet.





[1–2] Stackars Musashi slår sig hela vägen upp i tornet bara för att behöva springa ut igen.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Stor, detaljerad värld att undersöka.
- Lätt att komma in i.
- Enkla rollspelsdelar ger djup.

NACKDELAR

- Söta karaktärer faller kanske inte alla i smaken.
- När släpps det?
- Bristen på karta gör att det är lätt att gå vilse.

VÅRT STALLTIPS

Blandningen av söta karaktärer, plattformsspel och rollspel är redan stort i Japan och USA och det är inte svårt att förstå. Även om det saknar det storslagna som *Final Fantasy* har, är det lätt att komma in i det och roligt att spela med bra använda 3D-effekter. Nackdelen är att det kan vara för enkelt för rollspelare och för invecklat för arkadspelare.

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Disney Interactive ■ SPELTYP: 3D-äventyr



Vem skulle vilja vara en myra? Liten och utsatt för både klampande människofötter och utrotningsförsök av Anticimex...

1



2



Utan tvekan är den senaste filmtrenden bladlöss och myror. Disneys svar på Dreamworks (Antz, Prinsen av Egypten) intrång på deras monopol är A Bug's Life, filmen vars huvudrollsinnehavare tycks vara avkomma till Spyro och en punggrävling (bandikut).

Spelet *A Bug's Life* är, till skillnad från filmen som, helt och hållet för de yngre. Det är mycket färg och ljud, gåtorna är lätta och de ryggradslösa djuren är mycket mänskliga. Det innehåller även lite hopp, bärätande och studsande svampar. Roligt? Hmm, kanske.

I det här spelet har du rollen som Flik, en myra, vars uppdrag är utspritt på flera nivåer.

Den första svårigheten är att hitta myrstackens ingång. För att klara det skall du undvika att bli träffad av flygande skalbaggar, fästingar och maskar, som har en förmåga att dyka upp rakt framför dig. Sedan bjuder spelet på en sekvens från filmen och sedan nästa utmaning. Besegra fågeln. Flyt längs floden. Hitta utgången.

Ett nytt och innovativt inslag i spelet är växtlivet, som är satt i ständig förvandling. Det ligger knoppar på marken, men om du hoppar på dem, förvandlas de till studssvampar. De piller i olika färger som finns utspridda kan du använda för att göra olika saker av knopparna. Bland annat kan du bli tillfälligt oövervinnlig, skapa egna plattformar och tillverka en saft som gör att du kan hoppa högt.

A Bug's Life ger ett polerat och elegant intryck. När man börjar spela märker man dock en långsam spelmotor och de kanske slöaste kameroma någonsin i PlayStations historia. Om du vänder Flik ett halvt varv tar det två sekunder innan kameran har vänt sig. Det måste åtgärdas. Som det är nu, ger spelet en kantig och otålig upplevelse.

3



4

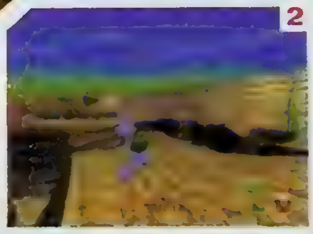


[1–2] Scener från filmen finns instuckna i spelet. [3] En stor gräshoppa, som inte kommer att ställa till besvär för de lite äldre spelarna. [4] Grönt slem som gör ont när man trampar på det.

1



2



[1] Flik har hittat en flickvän – givetvis ett rent platoniskt förhållande, eftersom detta är för unga. [2] Ta dig över floden, men hur?

PSM KORT SAGT

● **FÖRDELAR**

• Strålande – och humoristisk – grafik.
• Svårt i början, [illegible]
• [illegible]

● **NACKDELAR**

• Kameran är [illegible].
• Ibland försvinner omgivningen om man går för nära – väldigt fult.

● **VÅRT STALLTIPS**

Spelet är snyggt, men vissa plattformsdelar är frustrerande och kameran är [illegible]. Om dessa fel avhjälps kan det bli mycket roligt att spela.

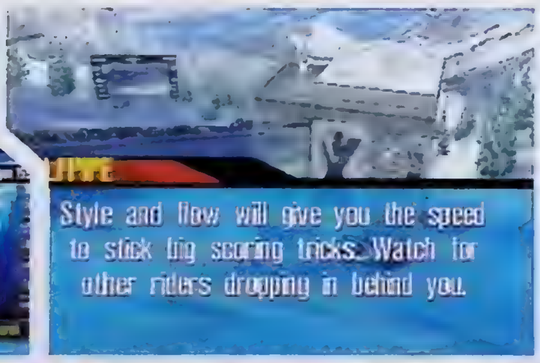
■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Radical	■ SPELTYP:	Snowboardsimulator

X Games Pro Boarder

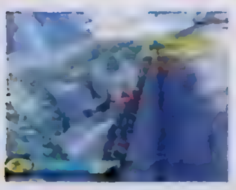
Förra månaden kom *Cool Boarders 3* och nu *X Games Pro Boarder*. Går vi för långt om vi antyder att Sony gillar snowboard-spel?

Det finns en hel del skamlös produktplacering i *Pro Boarder*. Spelet innehåller brädor och kläder som inte finns i affärerna än.









Börjar ordet mättnadskänsla bli synonymt med snowboard-spel? Finns det ännu utrymme för nytänkande, lite vi-gör-vad-vi-själva-har-lust-med-anda?

Ja, titta bara på *X Games Pro Boarder*.

Oavsett vad PSM sätter för betyg på *Pro Boarder* när det väl släpps, kommer vi fortfarande att vara imponerade av en funktion. Och det är: när du skall åka ned för backen får du välja din egen väg. Banorna i spelet har en början och ett slut. Men till skillnad från alla andra snowboard-spel kan du själv välja vad du tycker är bästa vägen.

Skulle du till exempel få syn på ett krön till vänster så är det bara att styra dit och åka över till mer snö. De osynliga väggarna, som nästan är genrens kännetecken, är borta. Och det är ett stort framsteg anser vi.

En annan ny sak är att de använt riktiga åkare. Terje Haakonsen, Tina Basich och Peter Line är några av de som återfinns i polygon-version här.

Pro Boarder har en handfull olika grenar för spelaren att bemästra, såsom Half Pipe, Boarder X och Slope Style. Det finns också en Free Ride-nivå, där spelarna kan åka bara för åkandet. Självklart är inget snowboard-spel komplett utan sin uppsättning tricks och stunts. Enligt utvecklaren finns det över 2000 olika kombinationer. Vissa av dem är de drömtrick som professionella åkare har tipsat om.

Det finns så klart ett men. Och det är att *Pro Boarder* är inte det mest attraktiva spelet vi har sett. Spelmotorn verkar inte vara anpassad efter vad det krävs. Det är lite mycket sönderfall i texturen och åkarna är inte speciellt snyggt gjorda. Förhoppningsvis kan detta rättas till innan spelet släpps.





Banorna i *Pro Boarder* är bra – men fula.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- Du får åka vart du vill i bergen. Bra idé.
- Verkar outtröttlig i sin jakt på verklighetskänsla.
- Man kan spela två samtidigt. Alltid bra.

● NACKDELAR

- Det ser inte fantastiskt ut. Det är inte en skräcksyn, men…
- Kontrollerna är inte riktigt så lyhörda som de kanske borde. Men det kan bero på att vi är vana vid *Cool Boarders 3*.

● VÅRT STALLTIPS

Det verkar lovande. Även om det saknar den elegans som finns i *Cool Boarders 3* så är det framåt att ha icke-linjära banor. De sista veckorna av produktionen kan visa sig vara de viktigaste av alla.

■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Wendros
■ UTVECKLARE: Pumpkin Studio ■ SPELTYP: Arkadstrategi



Halleluja! Missilerna flyger över Washington, Peking och Moskva. Miljarder människor har dött och du ska se till att det blir fler...



[1–5] *Warzone 2100* erbjuder strategi och spänning för alla otåliga amatördiktatorer, i vad som är en blandning av *Command & Conquer* och det nyligen släppta *Wargames*.

Command & Conquer är ett himla bra spel, men det tilltalar inte arkadfantasterna. Inte heller har det den där tredje dimensionen som är så modern nu för tiden. *Warzone 2100* försöker kombinera strategielementen i spel som *Command & Conquer* med 3D-actionstriderna i *Return Fire* och *Wargames*.

Det första man lägger märke till är att det inte finns någon markörpil. Istället för att välja mål genom att peka och klicka på fienderna så får man "köra" truppenheterna alldeles själv. Naturligtvis kan man bara styra ett fordon i taget, men med en enkel knapptryckning kan man få andra fordon att följa dig i samlad tropp. Senare i spelet kan man styra hela gruppens eldgivning mot ett eller flera mål med hjälp av speciella kommandofordon.



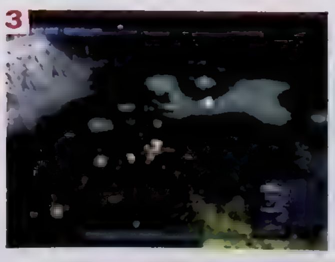
Men innan man är redo för massförstörelse så måste man först bygga upp en ordentlig militär styrka, leta rätt på bortglömd och sönderbombad krigsteknologi och bygga fabriker, kraftverk och forskningsenheter för att förbättra fordonen och stärka sitt försvar.

Att sätta ihop nya stridsenheter är en viktig del av *Warzone 2100*. I och med att varje fordons vapenbestyckning, pansar och motorer kan bytas ut så kan man sätta ihop över 2 000 olika kombinationer. Man kan bygga allt från supersnabba attackfordon till tunga stridsvagnar i dinosaurieklass. Det går att utveckla mer än 400 olika krigsteknologier, men eftersom resurserna är knappa, så gäller det att prioritera rätt om man ska överlista den envisa fienden.

Warzone 2100 tycks bli en genomtänkt och välbalanserad blandning av strategi och action. "Campaign"-läget, där man får bygga upp ett basläger under otaliga uppdrag, verkar särskilt lovande. Och vi glömde väl inte bort att nämna länk-läget, där man kan föra krig mot sina vänner och bekanta?

Vem har sagt att jordens undergång måste vara någonting dåligt?





[1–3] Testa den spelbara demoversionen av *Warzone 2100* på nästa månads CD.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Kombinerar 3D-strider med tankearbete.
- Bygg dina egna stridsvagnar.
- Campaign-läget varar länge.

NACKDELAR

- Det visuella är inte särskilt imponerande.
- Kanske för komplicerat för en del.

VÅRT STALLTIPS

[illegible]


namco
Anniversary
TORKAN
RT



R4

Utgivare: SCEE / Utvecklare: Namco / Speltyp: Racing

Ridge Racer Type 4

GRAN TURISMO **HAR HÄRSKAT ETT ÅR PÅ RACINGBANORNA. MEN KAN DET VARA SÅ ATT NAMCO TÄNKER RYCKA PRISPOKALEN UR UPPKOMLINGENS HÄNDER OCH SÄTTA *RIDGE RACER* PÅ TRONEN IGEN?**

Det forsta *Ridge Racer*-spelet verkar kanske hopplost foråldrat idag, men for fyra ar sedan nar det slapptes, var det ett nodvandigt inkop. Det var en i det narmaste perfekt arkadkonvertering, och dessutom ett fantastiskt, osannolikt adrenalinspackat spel. Så blev det också stilbildande. Namcos skapelse var ett av de forsta racingspelen med den nu så populära power-sliding-tekniken, stor[illegible] genom svagt upplysta biltunnlar, lågtflygande helikoptrar och skyskraper – allt fräckt [illegible] av en hel generation efterkommande racingspel. Uppföljarna, *Ridge Racer Revolution* och *Rage Racer* – bara på PlayStation – fortsatte i samma stil.

Men [illegible]. Under de många månader som [illegible] *Ridge Racer* [illegible], har en ny generation racingspel [illegible] för Sony-maskinen. *TOCA Touring Car Championship*, [illegible] och framfor allt *Gran Turismo* har [illegible], av riktiga bilar [illegible] grafik, [illegible] [illegible] gång så [illegible].

[illegible]

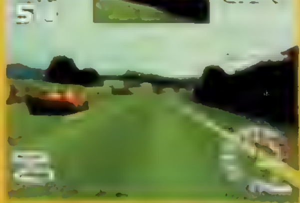
in massor av styrtekniker i spelets centrala [illegible] [illegible]











R4 ritar långt bort i fjärran med bibehållen jämn skärmuppdatering, trots den detaljerade grafiken.

HÖGUPPLÖST GODIS

En demoskiva med kommande spel från Namco följde med den japanska utgåvan av R4. Den innehöll även en version av *Ridge Racer* med 60 uppdateringar per sekund!





Spelets designers har haft samma inställning som de gamla holländska mästarna hade till sitt måleri: med en märklig känsla för hur en scen byggs upp genom samspelet mellan ljus och skugga. Kanhända beskriver vi det en aning pretentiöst, men det ser verkligen läckert ut.







ATT SLIRA OCH POWERSLIDA SIG IGENOM ETT NAMCO-SPEL ÄR EN INTE SÄRSKILT REALISTISK, MEN INTENSIV OCH HISNANDE UPPLEVELSE.

att slira och power-sladda som har kännetecknat Namcos racingspel hittills. Det är en intensiv och hisnande upplevelse som vi nästan glömt under de år som gått sedan *Ridge Racer.*

Kanske har Namco i spelets struktur och presentation influerats av *Gran Turismo.* En serie skarpa, glittrande startskärmar leder till tillvalsskärmen. Huvudnumret är "Grand Prix Story." Här får spelaren välja ett racinglag (där vart och ett representerar en egen svårighetsgrad) och fordonstyp för att sedan delta i tävlingar bestående av ett flertal heat följda av en final – ett system som påminner starkt om "full GT"-läget i *Gran Turismo.* Namco har dock inte använt sig av verkliga biltillverkare, utan [illegible] efter spel i en egen [illegible]. Här finns [illegible] Racing Club som [illegible] – inte riktigt [illegible].

[illegible]

[illegible]



lo, och effekterna är sannerligen otroliga: en flammande sol går ner över staden, kastar skuggor over asfalten och tonar husväggarna röda, gatljusen målar ränder av grällt orange i tunnlarna. Att köra genom alla dessa ljuskällor i 250 kan lätt ge en känsla av yrsel.

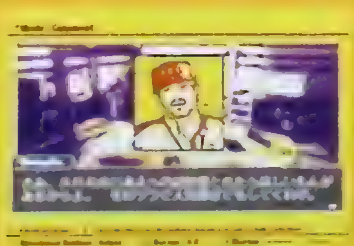
Själva miljöerna lånar mer av tidigare *Ridge Racer*-spel än av konkurrenterna. Betongviadukter, krokiga kustvägar, upptornande skyskrapor och svävande helikoptrar är gamla bekanta för alla oss som har följt spelserien. Den här gången är bara allt så mycket klarare och mer detaljerat. Namco har höjt ribban overallt – ökat polygonantalet på 3D-modellerna och ritat en rad detaljerade ytmönster som får det första Ridge Racer-spelet att se ut som en grov, tom, ojämn demo. Det här kan verkligen bli ett PlayStation-spel för nästa årtusende. För oss som tyckte att *Gran Turismo* var för krångligt, men [illegible] i arkadspel som *Motorhead.* Kombinationen av [illegible] och djup ger *Ridge Racer Type 4* det bästa av två världar. [illegible]

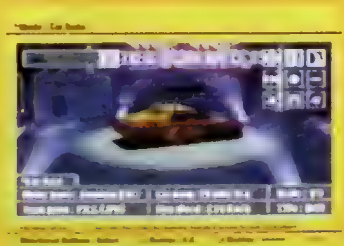
Det är som om [illegible] skulle ropa "Titta på mig! Jag kan [illegible]!" och det kan den. Namco vet det. Och [illegible].

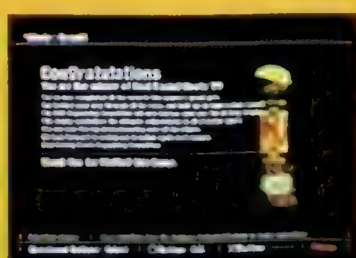
MÖT JOGCON!

Den här lustiga lilla handkontrollen med en liten ratt som styrs med tummarna, släpptes samtidigt som *Ridge Racer Type 4* i Japan. Den tar ett tag att vänja sig vid, men somliga spelare tycker att den passar perfekt till spelets vildsinta bilkörning. Många andra är dock inte lika övertygade...









Presentationssekvenserna är slickade och trendiga för att komma från Namco – man kommer nästan att tänka på *GT*...

OMBYGGT från grunden

PSM STÄMDE TRÄFF MED NAMCOS *RIDGE RACER*-TEAM I JAPAN.

Motomi Katayama Produktionsledare
Masatoshi Kobayashi Programmerare
Kazutoki Kono Art director
Hiroshi Okubo Ljud
Kai Yoshimizu Inledningsfilm





Reprisfunktionen har sina egna grafiska specialiteter, som de ljusspår baklyktorna ritar i luften.

När startade projektet?
Katayama: Vi satte igång i maj 1997, omkring sex månader efter att vi hade avslutat *Ridge Racer Revolution*. Det var många inblandade, ungefär lika många som för de tidigare spelen, 33 fast anställda. Hela teamet som arbetar här idag var med och gjorde det första *Ridge Racer*-spelet.

Hur mycket utvecklingsarbete har ni lagt ner på körupplevelsen i *Ridge Racer Type 4*?
Katayama: Vi körde inte omkring på racingbanor eller med riktiga bilar. I princip gillar vi alla bilar, vi har kört i åratal och kan en hel del. Några bilar testade vi faktiskt, som till exempel FFR 4WD, för att se hur den fungerar i verkligheten. Men det var ett spel vi gjorde, inte en simulering av verkligheten. När man kör en verklig bil så känner man saker som G-krafter, acceleration, väggrepp och så vidare. Det går ännu inte att förmedla de här känslorna på PlayStation, därför får det bli ett spel i stället.

Det ursprungliga *Ridge Racer* tänjde gränserna för det tekniskt möjliga och de efterföljande spelen var om möjligt ännu mer tekniskt avancerade. Hur svårt var det att fortsätta denna utveckling med *Ridge Racer Type 4*?
Kobayashi: När vi gjorde *Ridge Racer* så trodde vi verkligen att vi fick ut det bästa ur PlayStation-maskinen. Rent tekniskt så ville jag inte göra *Ridge Racer Type 4* (skratt). Det viktigaste var att få bort allt överflödigt. Vi måste utnyttja antalet polygoner som PlayStation kan rita samtidigt till max.
Kono: Vi fick börja om från början, vi gjorde om allting: tekniken för att rita hus, ytmönstrens storlek, antalet polygoner... Vi gjorde oss av med allt som hade varit slösaktigt i den tidigare tekniken. Trots att hårdvaran är densamma så ser *Ridge Racer Type 4* väldigt annorlunda ut.

Hur svårt var det att åstadkomma?
Katayama: Grafiken gjordes i allmänhet först, men ibland var den svår att klämma in i spelet. Jag måste diskutera med formgivarna hur vi skulle kunna "lätta upp" grafiken så att hårdvaran skulle orka med.
Kono: För mig är det som verkligen är nytt är användandet av ljus och skugga. Vi använde Gouraud-skuggade polygoner. Som vi sa, så var det massor med slösaktiga tekniker i det tidigare spelet. Vi sparade en del av den processorkraften och använde den till Gouraud-skuggningen istället. Det var inte det lättaste.

Jag antar att ni använde det nya Performance Analyser (ett revolutionerande analysprogram som har möjliggjort spel som *Gran Turismo*).
Kobayashi: Ja, det använde vi. Det bästa med Performance Analyser är att man kan studera andra tillverkares spel (skratt). *Gran Turismo* var det enda vi behövde studera (skratt).
Katayama: Vi måste kolla upp vad konkurrenterna gör rent tekniskt, innan vi kan börja med våra egna idéer. Det finns till exempel inget annat racingspel där bakgrunderna, vägarna, bilarna och nästan allt annat är Gouraud-skuggat. Våra programmerare sa först att det var omöjligt, men till slut så gick det med hjälp av miljörendering, strålkastareffekter och genomskinlighet.

Fanns det något som ni ville göra men inte kunde?
Kobayashi: Ibland händer det att man under arbetets gång upptäcker att vissa saker helt enkelt inte går att genomföra. Men med *Ridge Racer Type 4* så tror jag att vi har lyckats åstadkomma allt vi ville.
Katayama: Vi lade till och med in nya grejer under arbetets gång.
Kono: Man får till exempel olika ljus beroende på i vilken riktning man kör mot solen. Och så ser man bergsvägar i fjärran. Från början trodde vi att de här sakerna skulle vara omöjliga att genomföra.

***Ridge Racer Type 4* har en ofantlig massa bilar. Ökade ni antalet modeller under arbetets gång?**
Katayama: Vissa bilar ser likadana ut men har olika prestanda. På det sättet kunde vi ha sammanlagt 321 bilar. Vi oroade oss inte för antalet bilar under utvecklingsarbetet. Det enda vi ville ha var så många som krävdes för det spelsystem vi hade tänkt oss. Men det måste gå att spela *RR Type 4* så många gånger som möjligt, och därför är antalet bilar viktigt.

Handkontrollen JogCon har utvecklats speciellt för *Ridge Racer Type 4*. Kommer Namcos framtida spel att ha stöd för den?
Katayama: Ja, vi har olika spel på gång som jag inte får prata om, men som kommer att ha stöd för JogCon. Vi utvecklade *Ridge Racer Type 4* först, och sedan undersökte vi vilken sorts kontroll som skulle passa bäst för ett sådant spel. Men i det här fallet, så kommer JogCon även att fungera tillsammans med andra spel.

Självklart har ni hämtat inspiration till *Ridge Racer Type 4* från de andra spelen i *Ridge Racer*-serien, men tittade ni även på några andra spel?
Katayama: Vad gäller själva spelinnehållet, hade vi inte påverkats av något annat spel. Vi ville göra något som var annorlunda än alla andra racingspel.
Kobayashi: Ur programmeringssynpunkt så tittade vi förstås på *Gran Turismo*.
Kono: Detsamma gäller kanske grafiken. Först tittade jag på olika racingspel, men sen mest på andra typer av spel, som *Jumping Flash*. När det gäller himmelseffekterna i *Ridge Racer Type 4*, så kikade jag litet på det senaste *Ace Combat*. Det finns inget bättre luftstridsspel när det gäller den här sortens grafik.

Vilket sorts ljud har ni använt i *Ridge Racer Type 4*?
Okubo: Vi har tagit en del ljudeffekter från de andra spelen i *Ridge Racer*-serien, men den här gången är ansatsen annorlunda. I *Ridge Racer Type 4* är musiken mognare, mer modern. En del kanske känner igen musiken från andra Namco-spel. *Ridge Racer* hade bara 10 låtar. *Type 4* har totalt 14. Det finns också några gömda spår. Kimera Lovelace sjunger ledmotivet i *Ridge Racer Type 4*.

> "VI GJORDE OM ALLTING: TEKNIKEN FÖR ATT RITA HUS, YTMÖNSTRENS STORLEK, ANTALET POLYGONER... VI SPARADE IN PÅ ALLT SOM HADE VARIT SLÖSAKTIGT I DEN TIDIGARE TEKNIKEN."
> Katutoki Kono, Art director

Hur ser inledningssekvensen ut?
Yoshimizu: Den är ungefär dubbelt så lång som i tidigare Ridge Racer-spel – cirka två minuter. Den tog sex månader att göra, planeringstiden inräknad.







Det finns åtta banor att köra på. När man har klarat Grand Prix får man tillträde till ett nytt "Extra Trial"-läge.



Legacy of Kain:

Darra av rädsla. Darra av skräck. Följ med oss tillbaka till landet Nosgoth, där vampyren Lord Kain bor med sina sex demonkrigare. Kom, följ med oss in i uppföljaren till det bloddrypande *Legacy of Kain*. Välkomna till *Soul Reaver* – ett spel som möjligen kan vara (men säg det inte högt) bättre än *Tomb Raider 3*. PSM åt vitlök i en månad och hängde på sig krucifixet inför mötet med spelets skapare...



Soul Reaver

Nära San Francisco, inbäddad i Palo Altos grönskande busksnår, ligger en byggnad som på något egendomligt sätt påminner om en kyrka. Därinne lurar Crystal Dynamics, de nyskapande PlayStation-spelens gudar, folket bakom Eidos allt större produktion. Inne i den byggnaden har Gex fötts i alla sina skepnader, liksom Akuji – ni vet, han som inte har något hjärta – och även *Unholy War* – som inte var särskilt bra.

Nästa skapelse kommer att bli den hittills största. Uppföljaren till försäljningssuccén *Legacy of Kain* heter *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

Det ursprungliga, vidsträckta rollspelet, var rätt fult. Med sitt Super Nintendo-utseende fick det verkligen kämpa för att hålla spelarens intresse vid liv. Vampyrtemat hjälpte en aning, med spelaren i rollen som Kain, en ond döing ute efter hämnd på sina egna mördare. Efter den stora internationella framgången var en uppföljare oundviklig. Mer överraskande var det faktum att Crystal Dynamics tog idéerna och temat från originalspelet och förvandlade rollspelshitten till ett mäktigt 3D-actionäventyr. Därav det nya namnet *Soul Reaver* – det här är så mycket mer än *Legacy of Kain 2*.

Vad man har gjort är ett sorts super-*Tomb Raider*, med alla de vanliga kameratricken i tredje person, massor av utforskande, strider, simmande och klättrande, plus en mängd radikalt nya spelelement, inspirerade av det spöklika, utomvärldsliga temat.

Rosaura Sandoval, spelets producent, förklarar handlingen.

– *Soul Reaver* är berättelsen om Ralzeil – en av de sex vampyrkrigare som lydde under Lord Kain, den onda huvudpersonen som härskar över världen i slutet av det första spelet. Vampyrerna tvingar människoslavarna att bygga väldiga kolkraftverk för att producera rök som döljer solen.

Vampyrkrigarna börjar utveckla nya egenskaper, men Ralzeil går ett steg för långt. Han får vingar som han kan flyga med, innan Kain själv kan göra det. Som straff fördriver Kain Ralzeil till andevärlden. Efter oräkneliga årtusenden befrias Ralzeil av Den Gamle. Saker och ting har förändrats sedan Ralzeil fördrevs. Människorna och mutanterna lever i fredlig samexistens med vampyrerna och Kain och hans krigare har utvecklats till oigenkännlighet och försvunnit.

Och så tar sökandet genom 3D-världen vid, där man smyger omkring och mördar och utför onda dåd. *Soul Reaver* har många dunkla hemligheter i bakfickan.

Till att börja med så finns det inga nivåer. Världen i *Soul Reaver* är ett enda väldigt sammanhängande landskap, med höga berg och djupa dalar, floder och slätter, och en bisarr samling gotisk arkitektur. Allt serverat med den bästa spelteknik PSM hittills skådat.

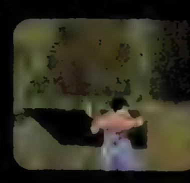
– Under spelets gång hålls de två intilliggande områdena kvar i minnet, tillsammans med det man befinner sig i just för tillfället, förklarar Rosaura Sandoval. Gå in ett nytt område och två andra laddas ner i samtidigt, färdiga att stiga in i, så man behöver egentligen bara vänta på att spelet ska ladda en gång, i början. Det ger oss möjlighet att använda många fler olika texturer än i ▶

Smidigt klossbygge

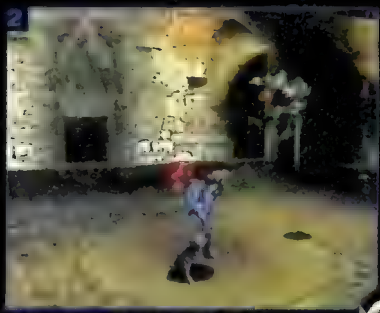
En av de mest imponerande, och samtidigt tydligaste förbättringarna från spel som (säg det inte högt!) *Tomb Raider* är förflyttningen av stenblock och liknande. Också i det här spelet går det utmärkt att gripa tag i och skjuta iväg stenblock, men den otroliga, lättflytande animationen när Ralzeil knuffar, drar, vänder, vrider och staplar blocken på varandra, får Lara att framstå som en kasperdocka.





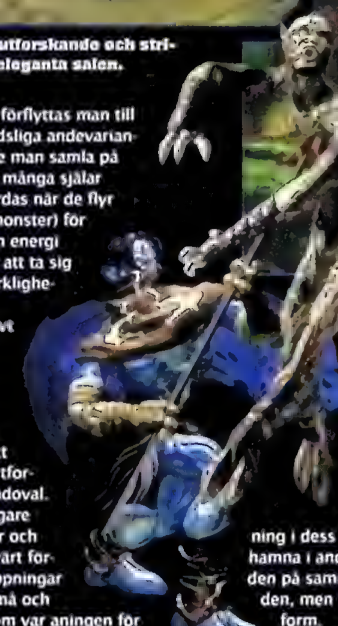








[1–2] Spelet är näst intill perfekt avvägt mellan friluftsutforskande och strider i underjorden. [3] En ex-arkitekt formgav den här eleganta salen.



något annat spel. Varje område kan ha sin egen uppsättning ytmönster, så vi behöver inte återanvända dem, som andra spel i tredje person.

Andra spel i tredje person? Du menar *Tomb Raider*?

– Oh… (skratt) Ja, erkänner hon.

Resultatet är att Ralzeil har en till synes obegränsad och mycket variationsrik värld framför sig. Han kan springa, klättra och simma i flera mil åt alla håll utan att miljön upprepar sig, utan att stanna för att hämta andan. Spelets totala ytmått sägs vara fullt i klass med *Tomb Raider*, så det kommer att ta dagar att ta sig från den ena änden till den andra. En riktig utmaning, som blir desto märkligare av det faktum att det inte går att dö.

Dubbelt så bra

Soul Reaver utspelar sig i två olika världar: den materiella världen och andevärlden – den senare en helvetisk version av den förra. Spelet utspelar sig i första hand i den materiella, men när man dör – det vill säga energimätaren går i botten – förflyttas man till den utomvärldsliga andevarianten. Här måste man samla på sig tillräckligt många själar (som kan skördas när de flyr från avlidna monster) för att få ihop den energi som krävs för att ta sig tillbaka till verkligheten.

– Alternativt så kan man välja att stanna kvar i andevärlden, eftersom den i stort sett är ett spel i sig att utforska, säger Sandoval.

Här är tidigare spikraka vägar och torn fruktansvärt förvridna, och öppningar som var för små och plattformar som var aningen för långt borta kan plötsligt vara alldeles lagom. Det bästa av allt är själva flytten mellan världarna, då omgivningarna morfas från den ena formen till den andra mitt framför ögonen på spelaren. Förbluffande.

De dubbla miljöerna återkommer hela tiden. Skulle man missa att suga i sig en död varelses själ (med en enkel knapptryckning i dess närhet) så kommer den att hamna i andevärlden, där man möter den på samma plats som man dödade den, men i en grotesk, förvriden form.

Märkligast av allt är de problemlösningar som bygger på de skiftande världarna. I andevärlden står tiden stilla, så stenblock som faller nedför klippväggar kan frysas fast mitt i luften med hjälp av ett slugt dimensionsbyte, och kan sedan användas som klätterstenar.

Med all denna rörelsefrihet och potentiellt förvirrande världbyten, så är det tur att Den Gamle – en allseende Gudliknande figur – alltid finns till hands och kan ge råd om vilket steg som är smartast att ta härnäst. Handlingen leder spelaren till uppgörelser med Ralzeils "bröder" – de övriga fem krigarna som har förvandlats till väldiga blodtörstiga otäckingar. Till dessa fasansfulla fem kommer tre sammandrabbningar med Lord Kain själv, vilket blir totalt åtta bossar att besegra.

Den oändliga historien

Att vandra runt i spelet är som att gradvis öppna en fantastisk present. Belöningarna duggar tätt, men ofta ger spelet bara små glimtar av vad som komma skall. Ett område förblir kanske outforskat eftersom ingången är under vatten och otillgänglig för vampyrer. Eller så kanske en plattform sträcker ut sig inbjudande i luften högt ovanför, men hur i hela friden kommer man upp dit?

Svaret är via de fem färdigheter som Ralzeil lär sig efter att ha besegrat bossarna.

– Varje besegrad boss ger som belöning en animerad sekvens, där man får se hur Ralzeil får en ny färdighet samtidigt som handlingen förs framåt och ger en vink om vad han ska göra härnäst, förklarar Rosaura.

En tidig boss kan gå genom väggar och låsta dörrar, och bara väl avvägda slag med en köttklubba kan pressa ur honom hans livssafter. När han väl har blivit pappersmassa, övertar Ralzeil hans genomgångs-färdighet.

– De andra fyra tricken man kan lära sig är väggklättring, simmande, fängsel (stänga in en fiende eller ett föremål i ett kraftfält) och förmågan att warpa mellan den materiella och den andliga världen som man vill (viktigt för senare tid- och plats-relaterade problemlösningar), säger Rosaura. Man får dem genom att besegra den boss som är expert på den speciella färdigheten, och olika taktiker måste tillämpas mot var och en av dem.

Resultatet blir att efter varje ny fär-

> *Det finns inga nivåer i Soul Reaver. Världen är ett enda väldigt landskap, med höga berg och djupa dalar, floder och slätter, och en bisarr samling gotisk arkitektur.*

Vänd andra kinden till

De flesta av striderna i *Soul Reaver* sker på nära håll, med knytnävar och sparkar, och spelet riskerar därmed att falla i vad vi kallar *Fighting Force*-fällan. Det är när slagen blir omöjliga att sikta in, tack vare grafikens tredimensionella djup. För att göra striderna mer behagligt *Tekken*-liknande, så kan Ralzeils uppmärksamhet låsas fast vid ett visst mål genom att man håller R1 nedtryckt. Då kommer han alltid att vända sig mot den närmaste fienden, vilket låter dig skutta runt och svaja omkring med styrkorset samtidigt som varje slag, spark och svärdshugg träffar. Smart.

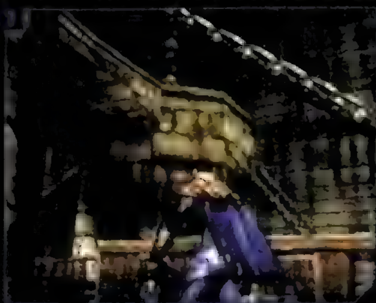




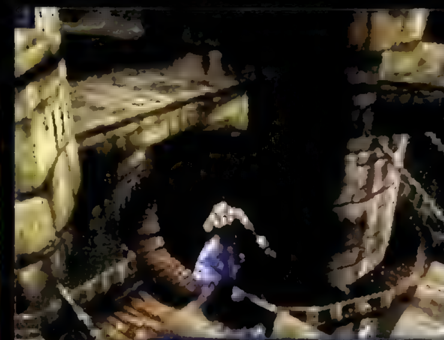


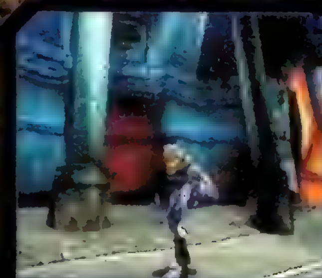


[ ] I motsats till den välbekanta låd-lika strukturen i *Tomb Raider*-världen, så är gångarna och grottorna i *Soul Reaver* skrämmande oregelbundna. [ ] Realtidsljus lyser upp miljöerna och deras invånare. [ ] Varje område är en väldig labyrint av spöklika salar. [ ] Kameran cirklar runt dig för att hitta den bästa vinkeln.









dighet som man lärt sig, så springer man tillbaks till de ställen där man tidigare haft problem, för att testa sin nya förmåga. Plötsligt, i och med att man kan simma eller klättra, så blir ett helt nytt område tillgängligt, och sakta men säkert avslöjar världen sina hemligheter för en allt mer kraftfull Ralzeil.

Lätt bagage

En annan fantastisk egenhet hos *Soul Reaver* är frånvaron av vapen, föremål och annan packning. Ralzeil bär ingenting med sig, utan förlitar sig helt på lägligt utplacerade vassa pinnar och robust keramik när det blir strid. Han drar pålar ur marken, river loss räcken och lyfter och slungar iväg urnor och stenblock mot de zombie-liknande fienderna och förskrämda människorna.

En speciell siktes-vinkel visar exakt var Ralzeils nyfunna spjut kommer att landa, vilket gör det lätt att döda motståndare på håll.

– Det bästa vapnet är ännu en gång Soul Reaver-svärdet. Man får det efter sin första strid mot Kain. Det kan få olika krafter genom att man laddar det med olika element. Om man doppar Soul Reaver i eld, vatten, is och så vidare så får det olika egenskaper som vissa monster eller hinder är sårbara inför, tipsar Rosaura.

Striderna kan vara tillfredsställande även innan man har hittat den sortens vapen. Man kan slå och sparka med upprepade tryck på "attack"-knappen.

– Var och en av de omkring 30 fienderna anfaller på olika sätt. Vi har försökt att göra alla unika. Fiendeintelligensen är också speciell: det finns små, svaga monster som springer iväg och lurar in dig i strider med stora bossar, varnar Sandoval. Människor kan antingen vara dina fiender eller dina tillbedjare, beroende på hur du behandlar dem, förklarar hon.

– Döda en människa och de andra minns och anfaller nästa gång de möter dig. Om man istället behandlar dem väl, kommer de att tillbedja en, och kanske erbjuda sig själva som offer så här (hon låtsas falla i medvetslös trans), så att man enkelt kan fylla på sin energimätare.

Skulle man missa att suga i sig en död varelses själ så kommer den att hamna i andevärlden, där man möter den på samma plats som man dödade den, men i en grotesk, förvriden form.

Tunga besvärjelser

Förutom att kasta spjut och vaser, så finns tyngre artilleri tillgängligt i form av besvärjelser eller magiska symboler, "glyphs", som man får genom att lösa olika problem, oftast i templen. Dessa är utspridda över landskapet och blir snart välbekanta för spelaren.

– Det kommer att finnas alla sorters ledtrådar i bild och ljud så att man vet att det finns något speciellt där och att man ska stanna kvar, tipsar den luriga producenten.



De magiska symbolerna ger upphov till olika sorters skärmrensande attacker som tar sin kraft från Ralzeils energimätare. Med ett tryck på Select får man upp symbolväljaren. De är inte nödvändiga för att klara spelet, men gör de sataniskt svåra striderna sent i spelet aningen lättare att vinna.

Med ett sådant väldigt uppdrag framför sig, är det viktigt att spara ofta, om inte annat så för att få tid över till mat och toalettbesök.

Så, är det sparningskristaller som gäller, eller kan man spara var man vill, Sandoval?

– Spelet låter dig spara din position var du vill. Jag gillar inte sparningspunkter. Med ett spel som är så stort som det här så vill vi att spelaren ska våga utforska och ta risker. Man vågar inte prova på vissa hopp eller andra coola saker om man tror att man ska dö om man missar.

Mycket bra sagt. Vi på PSM föreslår att ni kommer tillbaka nästa månad när vi recenserar detta epos – med fler smaskiga detaljer. Dessutom får vi chansen att prova spelet genom att spela den exklusiva demon på nästa nummers skiva.

En helt ny värld

Det är inte bara en spännande tanke i sig att kunna förflytta sig mellan den materiella världen och andevärlden, utan dessutom en fröjd för ögat. Spelet morfar mellan de båda världarna medan man ser på. "Varje skärningspunkt i varje polygon har ett alternativt läge, och varje yta ett alternativt mönster. När vi förflyttar oss mellan världarna flyttar sig allting till sitt alternativ, förklarar Rosaura Sandoval, spelets producent.





Metal Gear Solid är, enligt oss, det bästa spelet till PlayStation. Någonsin. Nu har du chansen att vinna ett av de fem *Metal Gear Solid*-spelen vi har på redaktionen – ett eget exemplar av mästerverket. Det gäller att svara rätt på följande fråga:

Solid Snake, huvudpersonen i *Metal Gear Solid*, har tyvärr lagt sig till med en osund last. Vilken?

TÄVLA OM 5 METAL GEAR SOLID-SPEL

1. Nagelbitning
2. Rökning
3. Dobbel

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 – 110 50 (4:55 kr/min)

Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

Samtalet kostar [illegible] Flow Interactive, Box 324[illegible] 10[illegible]4 Stockholm, tel 08-58[illegible] 191 00.

Brev

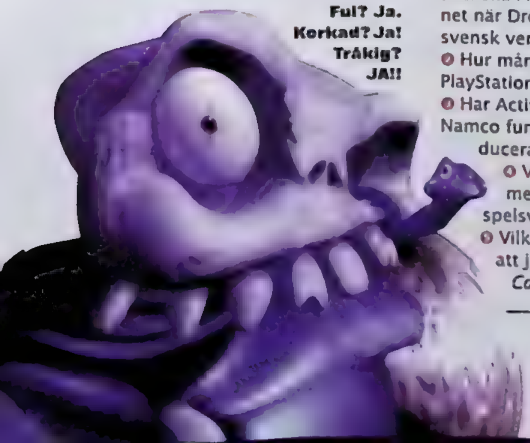
KÄRA LÄSARE! INSÄNDARSIDAN ÄR SOM VANLIGT PACKAD MED KONCISA SVAR PÅ ERA FRÅGOR. DEN HÄR GÅNGEN REDER VI BLAND ANNAT UT VAD BEGREPPET MOTION CAPTURE EGENTLIGEN BETYDER.

Hej PSM!
❶ *Actua Soccer 3, FIFA '99* eller *ISS Pro '98*?
❷ När kommer *Alien Resurrection* att släppas i Sverige?
❸ Hur många av de spel som ni recenserar har ni på redaktionen klarat?
JOJO

❶ *FIFA '98* och *ISS Pro '98* är de bästa alternativen. Båda två fick betyget 9/10 av oss. Vilket av dem du ska välja är dock en smaksak.
❷ Det finns inget officiellt releasedatum ännu, men utvecklarna på Argonaut har i alla fall kommit en bra bit in i produktionen.
❸ Eftersom vi tillhör Sveriges absoluta PlayStation-elit klarar vi självklart alla spel vi får till redaktionen.

Först vill jag tacka för en bra tidning.
❶ Var kan man få tag på spelet *Music*?
❷ Vad går *Fluid* ut på? Jag tycker det bara verkar handla om en vilsen delfin, vad tycker ni?
❸ Jag tänker köpa ett nytt spel, och nu väljer jag mellan *Wild 9* och *Medievil*. Vilket bör jag köpa?
Mr. X

❶ *Music* har släppts i Sverige och bör finnas hos de flesta spelförsäljare nu.
❷ Hur vilsen delfinen är beror visserligen på spelarens skicklighet, men hur man än vänder på det är *Fluid* ett snurrigt spel. Meningen är i alla fall att det ska handla om musik. Typ.
❸ Inget av dem är speciellt bra, men *Medievil* är definitivt det sämre alternativet. Töntigare karaktär än Sir Daniel Fortesque har sällan skådats i något TV-spel, Cyrax medräknad.



Ful? Ja. Korkad? Ja! Tråkig? JA!!

Hejsan PSM!
Jag tycker att er tidning är helt underbar, och vill gärna ställa några frågor.
❶ Jag hade tänkt att köpa *Duke Nukem*, men jag såg att det finns två stycken. Vilket är det bästa; *Duke Nukem 3D* eller *Duke Nukem: Time to Kill?*



Gör-det-själv! Med en Net Yaroze kopplad till en PC eller en Macintosh kan den som har kunskaper i C-programmering (och spelidéer!) göra sina egna PlayStation-spel. På det här numrets skiva hittar du fjorton kompletta hemgjorda spel.

❷ Fungerar Dual Shock till båda dessa spel?
❸ Vad bör spelen kosta?
Mikael Carlsson

❶ *Duke Nukem: Time to Kill* är det nyaste och bästa av de två.
❷ Nej, bara till *Duke Nukem: Time to Kill*.
❸ *Duke Nukem: Time to Kill* bör kosta ca 450 kr, men det gamla *Duke Nukem 3D* kan du förmodligen hitta till ett lägre pris.

Tjena PSM!
Ni är den bästa tidningen jag läst, och nu vill jag ställa några frågor:
❶ Kommer ni att sluta med Svenska PlayStation-Magasinet när Dreamcast kommer i svensk version?
❷ Hur många bitar kommer PlayStation 2 att ligga på?
❸ Har Activision, Core eller Namco funderat på att producera *Unreal*?
❹ Vilken konsol är mest välkänd i TV-spelsvärlden?
❺ Vilket spel tycker ni att jag ska köpa av *Cool Boarders 3*, *Spyro the Dragon*, *Colin McRae Rally* och *Metal Gear Solid*?

❶ PlayStation-Magasinet kommer inte att beröras av Segas nya konsol.
❷ Som vanligt kan vi bara rapportera att inga detaljer kring Sonys nästa konsol släppts ut till allmänheten ännu, så vi kan inte delge några. Men så snart vi vet något om uppföljaren till PlayStation kommer våra läsare att vara de första som får läsa nyheterna.
❸ Nej. Troligen är spelet lite för avancerat för att göra sig bra på PlayStation.
❹ Nintendos åttabits-konsol NES har sålts i ca 70 000 exemplar, och borde alltså vara den spelmaskin som flest människor känner till. Men PlayStation är ju inte precis okänd den heller...
❺ De spel du nämner tillhör helt skilda genrer och bör egentligen inte jämföras. Men *Metal Gear Solid* är otvivelaktligen det spel som sticker ut från mängden. Läs recensionen som börjar på sidan 38 i detta nummer så får du veta varför.

Jag tänker gå rakt på sak. Förut hade jag tråkigt, så jag läste några gamla nummer av PSM. Jag blev chockad när jag läste Pierres brev i PSM 4 angående era recensioner, som han tyckte hade för lite känsla. Fel, fel och åter jätte-fel! Era recensioner är ju helballa! Samma sak gäller smygtittarna. De spel som är bra skriver ni seriösa åsikter om, vad som är bra eller dåligt och så vidare. Det är ju så det ska vara, eller hur? De spel som är fjantiga eller dåliga skriver ni ironiskt om, det gillar jag skarpt. Till mina favoriter hör recensionen och smygtitten på *Pet in TV* därför att de är så roligt skrivna.
Johannes, en stolt prenumerant

Tack Johannes! Vi blir glada över berömmet och lovar att fortsätta i samma stil.

❶ Kommer *Quake II*, *Unreal* eller *Sin* till PlayStation?
❷ Var får man tag på en Rumble-väst? Till vilka spel fungerar den, och hur mycket kostar den?
❸ Vilket är det allra bästa shoot 'em up-spelet till PlayStation?
En stor PlayStation-fan

❶ *Quake II* är försenat, men ska komma till sommaren.
❷ En rumble-väst kostar ca 500 kr och kan beställas från till exempel TV-Speloteket, som har en annons på sidan sex i vår tidning. Eftersom rumble-västens skakningar orsakas av ljudet i ett spel kan den användas till alla konsoler som har separat ljudutgång, som till exempel PlayStation, Nintendo 64 eller Sega Saturn.
❸ Den uppgraderade versionen av Irems *R-Type*, *R-Type Delta*, överträffar det mesta på PlayStation. Det har dock ännu ej släppts i Sverige.

Yo PSM!
Först vill jag säga att er tidning är grymt bra, och 2Pac med! Nu till mina frågor.
❶ Kommer det någon uppföljare till *Klonoa*?
❷ Kommer *Rayman 2* till PlayStation?
❸ Vilket är det bästa PlayStation-spelet genom tiderna, enligt er?
Jag vill även hälsa till mina homeboys Jonathan och Tarek!
Klonoa

Yo!
❶ Det finns inga planer på någon sådan just nu.
❷ Ja. UbiSoft jobbar på det nu, och lovar att det ska komma till hösten.
❸ Det allra bästa har just kommit, och därför har vi det på omslaget till detta nummer.

I förra numret av PlayStation-Magasinet hade ni med en bild på PlayStation 2. Kommer den verkligen att se ut så eller skojade ni bara?
Tomas Lindström

Den bild vi visade var inte hämtad från verkligheten, utan bara en skiss på hur PlayStation 2 skulle kunna se ut. Än så länge vet ingen hur den kommer att se ut på riktigt.

Hej.
Måste man ha mus till *Constructor*?
PSX-Kungen av Gärelehöjden

Nej, man måste inte. Men det gör spelandet mycket smidigare än med en vanlig handkontroll.

❶ Vad betyder Motion Capture och vad är det för något?
❷ Hur mycket kostar en Net Yaroze?
Bushido

❶ Motion Capture betyder ungefär "fångad rörelse". Det är en metod som många speltillverkare använder för att överföra verkliga rörelser till animationer som kan användas i spel.
Det går till så att man fäster ett antal registreringspunkter på till exempel en fotbollsspelare och låter denne utföra en dribbling eller ett skott medan en dator spelar in hur registreringspunkterna rör sig i förhållande till varandra. Sedan överför man rörelseinformationen till en polygonmodell av en spelare och vips! – så har den digitala modellen fått ett verklighetstroget rörelsemönster.
❷ En Net Yaroze kostar runt 3 000 kr.

Hej PlayStation-Magasinet!
När kommer *Elitserien 98–99* ut? *Elitserien 96–97* finns ju på Sega MegaDrive, men när kommer uppföljaren på PlayStation?
Niclas Andersson

Electronic Arts har inga planer på att göra något nytt *Elitserien*-spel till PlayStation. Vi och många andra svenskar delar din längtan efter ett nytt *Elitserien*-spel, men tyvärr finns det nog inte tillräckligt mycket peng är att tjäna på ett sådant spel. Men vi fortsätter att längta...

TOTAL KONTROLL

Prenumerera nu. Första numret för 0:-

Demo-CD med varje nummer.

Ring 08 – 673 03 33. Dygnet runt.

www.atlantic.medstroms.se





Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande förhandstittar på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

KÖP 4, BETALA FÖR 3!

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat. Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle vara slut.

KOMPLETT SAMLING!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – Slutsålda!

PSM 4 På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors

PSM 5 På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman

PSM 6 På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World

PSM 7 På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa

PSM 8 På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius

PSM 9 På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo

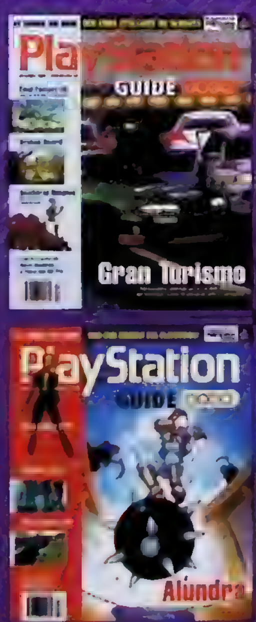
PSM 10 På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon

PSM 11 På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddu's, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius

PSM 12 På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg

PSM 13 På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy

PLAYSTATION GUIDE 1 & 2



Nu kan du beställa de två första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel till PlayStation. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 60 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1

Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G-Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2

Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

Spel Test

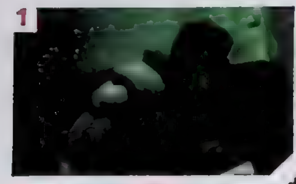
RECENSIONER

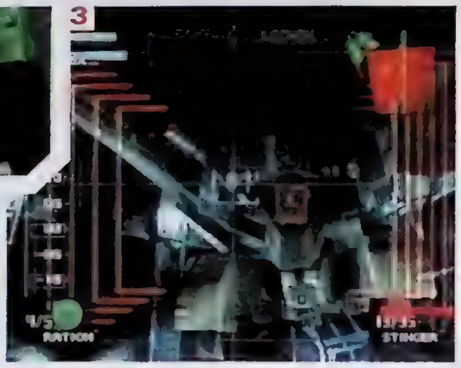






En spelare · Minneskort kompatibelt · kompatibelt



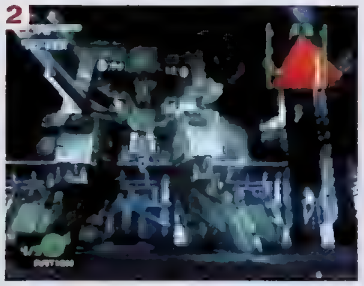




[1] Snake når ytan och äventyret börjar... [2] Fantastiska inklipp-scener. [3] En Stinger-missil-strid. [4] Snake. [5] Ninja

Metal Gear Solid

Är Metal Gear **så bra som alla säger?** Vad tycker du?
Fördjupa dig i det bästa **PlayStation-spelet någonsin.**

[1] Vi rekommenderar att du är dum nog att kolla på de snygga eldslågorna när dina fiender skjuter. [2] Hmmm. Vilken stor liten robot!

Om du bara ska köpa ett spel 1999, se då för sjutton till att det är *Metal Gear Solid*. Oddsen på att det kommer att finnas ett spel som är mer fullandat, givande och överraskande är enligt vår åsikt väldigt minimala. Inte lika minimala som att de skulle hitta Olof Palmes mördare innan årsskiftet, men ändå. Så det är bara att lägga ned tidningen och gå och köpa spelet.

Är du kvar? Tråkigt för dig. Men då fortsätter vi. *Metal Gear Solid* är en action-film som du spelar på din PlayStation. Och precis som i inspirationskällorna från Hollywood har spelet en välskriven intrig och en hel del briljanta scener. Enda skillnaden är att du inte sitter och tittar på när historien utspelar sig, utan det är du som får saker att hända. Lägg ner några timmar på kvällen åt spelet, öppna varje dörr, döda varje vakt, undersök, använd och ha kul med alla redskap och du kommer att ha en riktig helkväll. Å andra sidan; spela *Metal Gear Solid* i 12 timmar på raken och du kommer att ha klarat det. Något som skapar två av problemen med spelet.

Pro primo. Hur ska vi kunna recensera ett spel där varje mening om spelet riskerar att avslöja detaljer, vilket i sin tur förstör en del av det roliga samt gör att du missar en timme av spelupplevelsen? Pro secundo. Hur kan vi egentligen rekommendera ett spel som i händerna på de mest tjurskalliga, skoningslösa och ointresserade spelare kan bli avklarat samma dag som de köpt spelet? Vi tar de två problemen i ordning.

Först och främst kommer vi vara tvungna att avslöja lite småhemligheter vid några tillfällen, men vi kommer samtidigt försöka att inte avslöja några av de roligare (och otippade) överraskningarna. Du kan själv å andra sidan välja att inte få reda på några hemligheter alls, det är bara att sluta läsa. Precis nu... bra. Det vi kan göra åt problem två är att å det starkaste rekommendera er att verkligen ta er an varenda centimeter av spelet. Att inte lämna några områden ifred. Att inte köpa eller läsa några walk-throughs eller andra sorters lösningar. Med andra ord: Gör inte något av det som du säkerligen gjort med alla dina andra spel – *Metal Gear Solid* är nämligen inte som några andra spel.

Att förklara att spelet är som en blandning mellan *Tomb Raider, Resident Evil, Die Hard,* Under belagring och varje James Bond-film som har gjorts kanske hjälper till att förmedla vad spelet handlar om.

Snake, det vill säga du, styrs (helst med en analog joystick) runt olika 3D-områden. Det finns ungefär 50 olika områden eller banor, och alla är ungefär lika stora som tre fotbollsplaner. Klara en bana och du kommer till nästa. Om du dör under dina försök att passera de olika banorna så kommer du snabbt tillbaka till ingången igen. **Varje bana har tonvis med säkerhetskameror, gömda fällor, landminor och livsfarliga, beväpnande vakter.** Att slöa dig igenom banorna och kanske plocka på dig ett par IR-glasögon och några handgranater är därigenom synonymt med trubbel. Som du säkert har förstått vid det här laget så är taktiken inte att springa igenom banorna med vapen i högsta hugg. Det kommer inte att ta dig någonstans i *Metal Gear Solid*.



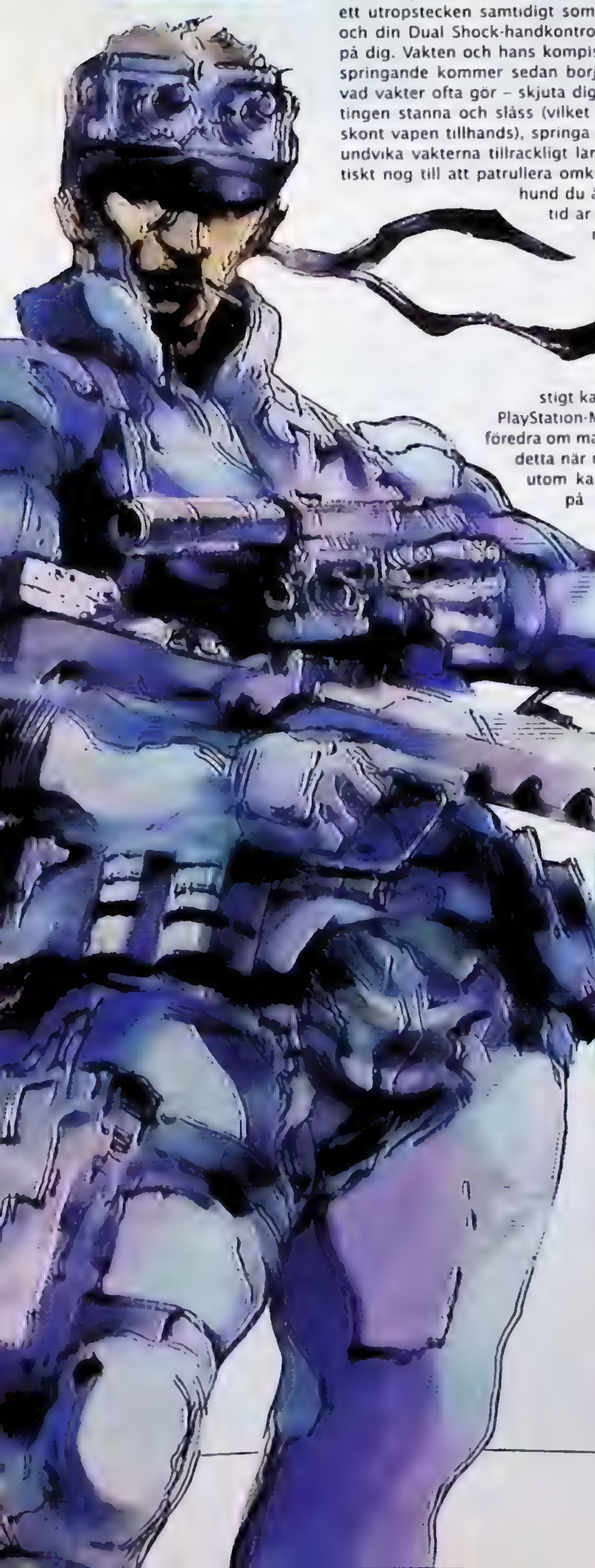
ÖPPNA VARJE DÖRR, DÖDA VARJE VAKT, UNDERSÖK, ANVÄND OCH HA KUL MED ALLA REDSKAP OCH DU KOMMER ATT HA EN RIKTIG HELKVÄLL.

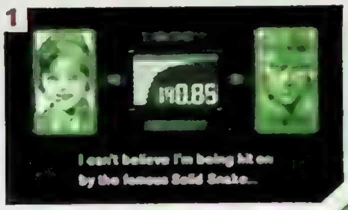


■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Konami	■ SPELTYP:	Action



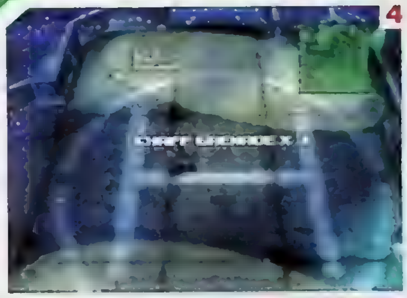
Lösenordet i spelet är istället slughet. Att smyga igenom banorna är en radikal och ny spelstil (vilket till en viss del finns i *Tenchu* och vissa delar av *Tomb Raider 3*). Vakterna patrullerar glatt omkring tills de hör ett ljud eller om du av pur dumhet råkar ställa dig i deras synfält. Ett komiskt frågetecken ovanför deras huvuden markerar vad de sysslar med. Om de ser dig ersätts detta med ett utropstecken samtidigt som sirenerna börjar tjuta och din Dual Shock-handkontroll hoppar ur händerna på dig. Vakten och hans kompisar som snart kommer springande kommer sedan börja sysselsätta sig med vad vakter ofta gör – skjuta dig i bitar. Då kan du antingen stanna och slåss (vilket kan gå om du har ett skönt vapen tillhands), springa din väg (om du lyckas undvika vakterna tillräckligt länge återvänder orealistiskt nog till att patrullera omkring) eller dö som den hund du är – något som inte alltid är så dumt. Dör du kommer du till början av banan, vilket kan vara väldigt mycket bättre än att förlora massor av hälsa och livsviktig ammunition. Lite småkonstigt kan det tyckas, och vi på PlayStation-Magasinet skulle klart föredra om man fick lite mer straff än detta när man dör. Att man dessutom kan spara var som helst på banorna (vilket är för ▶



1


2


3


4


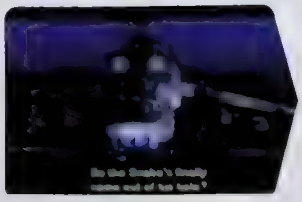
[1] Snake charmar sin väg innanför Mei Lings byxor – 200 mil därifrån. [2] Var redo för lååånga inklippscener. [3] Om du trycker dig mot väggen åker kameran upp i taket. [4] Undvik sökljusen! [5] Är det okej om vi lånar Jeepen? [6] Pssst. Snake. Kolla bakåt...

5


6


SOLID vs. LIQUID

I vad som måste vara den mest orättvisa striden i spelhistorien måste vår hjälte slåss mot Liquid från en cockpit i en tungt bestyckad stridshelikopter. Inte så hett, kanske?

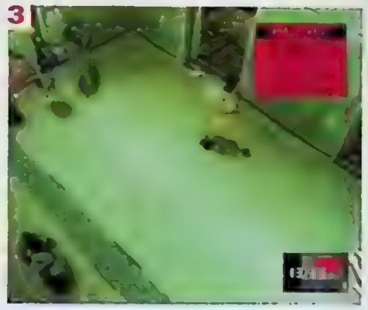


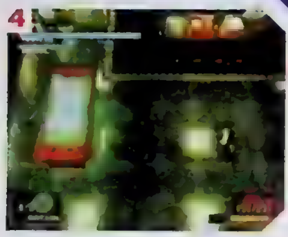
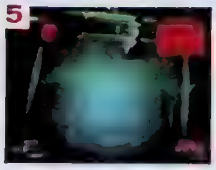




Efter en magnifik eldstrid kommer Snake till ett hustak, där detta väntar på honom. Erk!





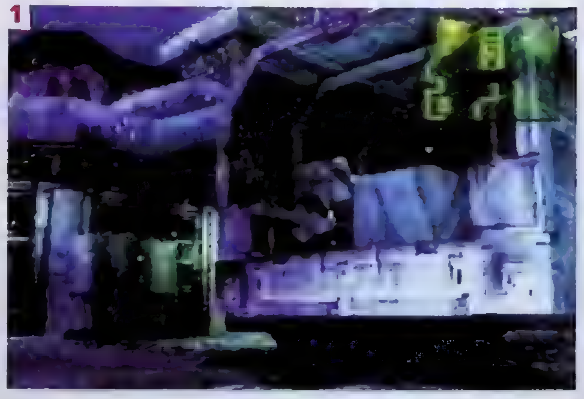




[1] Använd radarn (uppe till höger) för att hitta. [2] Snakes smygdräkt håller värmen bra. [3] Meryl och Snake i kulsprutestrid. [4-6] Vackert, eller hur?

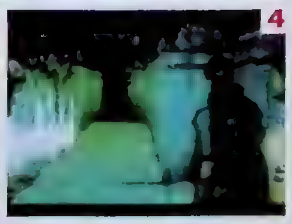
bra för att vara sant, kan tyckas) gör att man ytterligare kortar ner på den viktiga speltiden.

Vad som driver spelet framåt är en intrig som ar minst lika utvecklad och fantasifull som i vilken Tom Clancy-roman som helst. Den utvecklas efter hand som Snakes Codec (radio) piper, vilket den tycker om att göra i de mest pressade stunderna, och kräver att du ska trycka på Select, sluta upp med vad du gör och titta på när Snake börjar prata med personen på andra sidan. Dessa scener är gjorda med samma smakfulla teckningar som spelets omslag och reklamutskick – pennan efter Yoji Shinkawa. I dessa dagar där allt är 3D-animerat i hi-res och andra onödigheter erbjuder *Metal Gear Solid* handmålade ansik-

SPELET ANVÄNDER SIG ÄVEN AV DEN ANALOGA JOYSTICKEN SÅ BRA ATT *GRAN TURISMO* KAN DRA NÅGOT GAMMALT ÖVER SIG







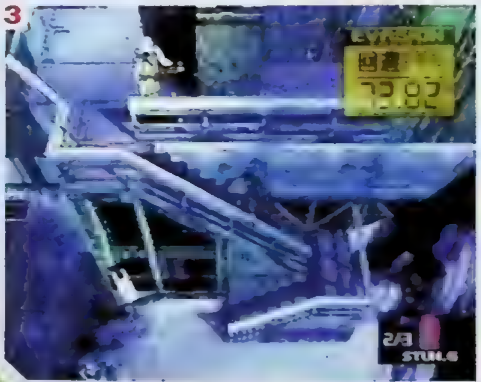

[1] Göm dig där bak. [2] En ammunitionsgömma kan vara bra. [3] Stick, din tönt! [4] Snake och Meryl går på tå. [5] Var försiktig så du inte sticker någon i ögat.

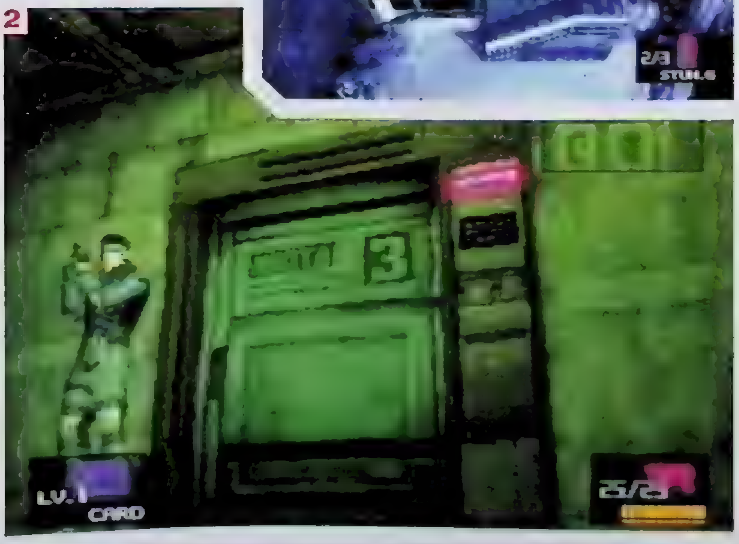
ten med två olika animeringsrutor – en rätt annorlunda upplevelse vilket kanske avskräcker en del av de mest ihärdiga spelarna. Vi föredrar dock att tycka att liknande drag är precis vad som gör *Metal Gear Solid* så annorlunda än alla andra hitech-krigs-spel. I själva verket är spelet nedskrapat med vad som kan ses som gedigna, icke-spelaktiga hantverk och originella former av spelbarhet. Till exempel så erbjuder till och med *Metal Gear Solids* träningsfunktion en känsla av att spelet är mer än bara ett spel. Istället för att använda sig av spelets vanliga motor på träningsbanorna (där man guidas och smyger genom olika banor för att utföra olika svåra testuppdrag) har man istället gjort en tacky virtual reality-värld, i spelvärlden så att säga, som man rör sig i. Som om man därmed erkänner att träningsbanorna bara är fejk, men att resten av spelet däremot är på dödligt allvar...

I spelet kan de olika karaktärerna reta dig för hur ofta du sparar (sarkastiska om du sparar såväl för mycket som för lite). Mei Ling, din radiooperatör, rabblar upp till synes oändliga rader kinesiska, men ändå relevanta, ordspråk. Spelet använder sig även av den analoga joysticken så bra att *Gran Turismo* kan dra något gammalt över sig, och under en viss del av spelet är det så bra att man helt enkelt blir förstummad. De olika uppdragen som måste klaras under spelets gång är också väldigt originella. Till exempel måste du på ett ställe i spelet gömma dig i en låda som några vargar måste kissa på, för att du på så sätt ska klara dig undan deras luktsinne. På ett annat ställe stöter man på fem vakter, och när man dödat fyra av dem avslöjar den femte att hon är din kontaktperson. Hur vet man vilken av vakterna som inte får dödas? Genom att studera de olika vakternas rörelsescheman och sedan ta ut dem som rör sig klumpigt och manligt. Senare stöter man på nästan osynliga vakter i radarstörande dräkter, man måste styra missiler genom trånga gångar och vid ett ställe måste man kontakta sin kollega genom att använda en radiofrekvens som skall finnas på ett CD-konvolut. Efter att man har letat sig tokig efter ▶

[1] Nikita-missilen låter dig spela från ett "inne-i-missilen"-perspektiv. [2] Om du bara hade nyckeln skulle de få smaka! [3] Klamp. Klamp. Arrrgghhh!

1


3


2


METAL GEAR KARAKTÄRER

En grupp bestående av över 20 dubbningsskådespelare har arbetat med att konvertera originalets japanska till USA- och Europa-marknaden. Och alla gör det bra. Här är spelets riktiga stjärnor:



SOLID SNAKE

Återigen är han tillbaka från sin pension för ytterligare ett uppdrag. Denna dödsmaskin utför alla order utan att klaga.



LIQUID SNAKE

Resultat av okristliga försök att skapa den perfekta människan. Denna håriga engelsman har något emot Snake – men varför?



REVOLVER OCELOT

Liquids högra hand är en duktig skytt och tortyrexpert. Snabba rörelser och sluga metoder behövs för att besegra honom.



SNIPER WOLF

Hon är vacker. Hon är intelligent. Hon har ett läskigt gevär och hon vet hur man använder det. Håll dig undan hennes obehagliga lasersikte!



DONALD ANDERSON

Snakes gamla chef. Det är han som tvingar Snake att återvända för att utföra detta uppdrag. Med Meryl satt på spel tolererar han inga misstag.



MERYL SILVERBURGH

Andersons brorsdotter och en riktig hårding. Är fast inne i basen där hon hjälper till med de kunskaper hon skaffar sig därinne.



DECOY OCTOPUS

En riktig mästermaskör. Är det den du tror att det är, eller är det Decoy Octopus? Du vet inte förrän det är försent!



MASTER MILLER

En f.d. kamrat till Snake bistår med en del råd (blodiga sådana såklart). Alla som bär solglasögon på natten är ett riktigt arsel.



FÖRSVARSMINISTER

Den goda sidans högsta befäl som även bestämmer över Anderson. Det som han säger gäller, oavsett vad Anderson eller Snake tror eller tycker.



OTACON

Rufshårig vetenskapsman vars gedigna hantverk är förvridna för onda ändamål av ArmsTech. Vad trodde han att de byggde egentligen? Herregud!



DARPA CHIEF

Anledningen till att Snake är tillbaka. Denna viktiga militär hålls som gisslan inne i basen. Ditt uppdrag är att hitta och rädda honom.



PRESIDENT AT

Vapenföretaget Arms-Techs chef och ditt sekundära uppdrag är att rädda honom. Men vad gör han på basen överhuvudtaget?



MEI LING

Denna sexiga tonårstjej har hand om Snakes radiokontakter. Hon kan vara smått jobbig med sina kinesiska ordspråk hela tiden.



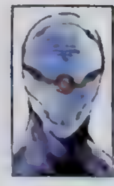
PSYCHO MANTIS

Mmm. Gummi. *MGS:s* egna gummifetischist kan läsa tankar, gå igenom väggar och levitera. Läskigare än du trodde från början alltså.



DR NAOMI

Barsk vetenskapsdam som försöker hålla koll på Snakes hälsa. Hon har hand om hans cybernetik och känner till ett visst virus...



NINJA

MGS:s andra knäppis. Kan bli osynlig och hoppa över skyskrapor. Men vem döljer sig egentligen innanför den där högteknologiska ninjadräkten?

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT · 24 TIMMARS LEVERANS · 1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

	nytt/	beg.	/vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Pool	429	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	200	75
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	199	150	50
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	429	350	150
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	350	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanuts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Astroids	399	350	125
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Air	429	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	199	150	50
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50



	nytt/	beg.	/vi köper
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	429	350	150
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
C H.Superbike Champ	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	99		25
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	[illegible]	75

	nytt/	beg.	/vi köper
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	99		25
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	99		25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	99		25
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	300	125
Deathtrap Dungeon	449	250	100
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	429	350	150
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	250	100
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	99		25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA 98-Road to W C	299	250	100
FIFA 99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	200	75
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Global Domination	429	350	150
Golf Pro	429	350	150
Grand Theft Auto	249	200	75
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125



	nytt/	beg.	/vi köper
Granstream Saga	399	350	150
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hugo Play	429	350	150
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int Superstar S Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	99		25
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina Mysteriet	429	350	150
King of Fighters '95	449	400	175
Kingsley	429	350	150
King's Field	349	100	25
KKND	449	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	200	75
Legacy of K -Soul R	429	350	150
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	[illegible]	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	200	75
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	199	150	50
Lucky Luke	249	150	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic .The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teras Kasi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175



	nytt/	beg.	/vi köper
Metal Gear Solid	479	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Mickey's Wild Adv	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco Grand Prix	429	350	150
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	199	150	100
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W.Olymp. 98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	349	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	99		25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live 96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed 4	429	350	150
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	399	350	150
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	300	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O D T	479	400	175
Oddworld Abe Odess.	249	200	75
Oddworld Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	[illegible]	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	200	75
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	99		25
Pitfall 3D	299	200	75
Player Manager	449	400	175
Player Manager '99	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Pool Shark	399	350	150
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poy! Poy!	499	300	125

	nytt/	beg.	/vi köper
Premier Manager '98	399	350	150
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	[illegible]	350	150
Pro Boarders(X-game.)	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	429	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	[illegible]	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	[illegible]	250	100
Rally Cross	[illegible]	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	350	150
Red Alert Retaliation	449	350	150
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Return Fire	[illegible]	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol	249	[illegible]	25
Riot	399	350	150
Riso 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	[illegible]	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rogue Trip	199	150	50
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Running Wild	429	350	150
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sensible Soccer C E	429	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	200	75
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	150	50
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	[illegible]	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	[illegible]	100	25
Steel Reign	299	250	100
Streak	429	350	150
Street Racer	299	250	100
Streetfight Ex Plus	449	250	100
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect	[illegible]	450	200
Streetskater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	[illegible]	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Supersonic Racers	[illegible]	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
T'ai Fu	479	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99		25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods 99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Time Crisis + pistol	599	500	175
Titan Wars	399	300	125
Tobal No 1	449	100	25
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin	299	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA 97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	429	350	150
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW/NWO Thunder	429	350	150
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup 98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

Postorder
Butik
Orderfax

måndag-fredag 11.00-18.00 · lördag 11.00-15.00 · 08/150 600

dygnet runt 08/150 700

LIA

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

(ej vid konsoller)



1195:-

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper : 600:-
Vi Säljer : 1000:-



2495:-

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, 2 st valfria spel , 1 extra handkontroll, minneskort, PSX-Vaska, kablar, demo cd och 1 års garanti.

TILLBEHÖR

MÅNADENS ERBJUDANDEN:



199:-

Addidas PowerSoccer 98

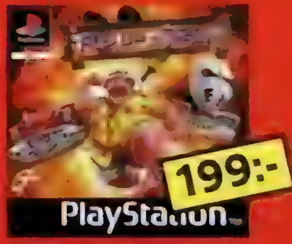


199:-



199:-

Circuit Breakers



199:-

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel,
men i detta fall får du pengar direkt.
Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller t.om 23 Mars 1999.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

Vi säljer spel till alla system:

PC Dreamcast Nintendo



Valhallavägen 36
08 - 150 600

Valhallavägen 40
Tekniska Högskolan

Valhallavägen 36
Tekniska Högskolan

Gör din beställning & skicka in Portofritt!
(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & bekanta)

	Produkt:	pris:
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

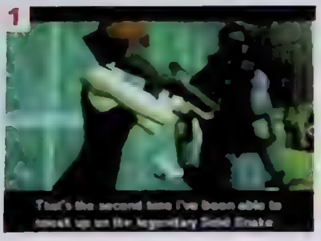
Namn. ____
Adress. Vall Gatan 4
Postnr. 730 40 Postadress: ____
Tel: 0220 40506 Målsmans sign >16år ____

PSXMAG 2

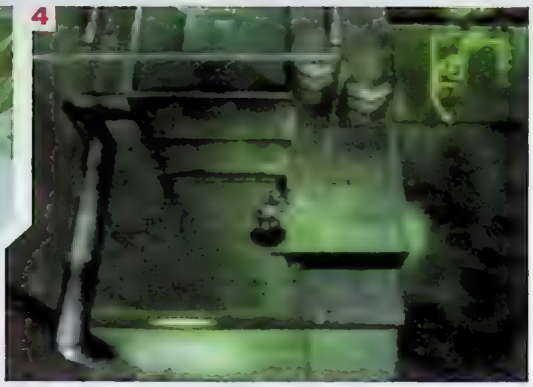
Frankeras ej
SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

1

2

3

4


[1] Trots denna skärmdump så rekommenderar vi att ni slår av textningen. Det blir en mycket coolare effekt. [2] Du kanske inte borde öppna den där dörren... [3] Pansarvagn. [4] Slug-Snake.

detta finner man plotsligt att konvolutet fanns i din närhet hela tiden. Namligen konvolutet till själva spelet, där frekvensen står på baksidan. Helt fantastiskt.

Vissa uppdrag kan man endast klara om man har en specifik hårdvara, och denna specifika hårdvara kan endast hittas med hjälp av en annan specifik hårdvara. Omfattningen av det som skall undersokas och experimenteras med är vid, och inget annat PlayStation-spel kräver att du skall behärska så många olika tekniker och anvanda dig av olika upptackter som detta. Det finns helt enkelt så många olika sätt att spela *Metal Gear Solid* på. Vapen och annan arsenal styrs från högra knapparna och de olika verktygen – allt från ett cigarrettpaket till en miniscanner – styrs från de vänstra. På det sättet kan du ha såväl ett vapen som ett verktyg samtidigt och snabbt använda de båda. Väldigt smidigt, om man måste ta av gasmasken samtidigt som man måste anvanda sitt nyckelkort. Men förutom denna lilla miss så fungerar systemet väldigt tillfredställande.

Den bästa leksaken är dock varken geväret med kikarsikte eller dina diazepamtabletter (du får själv lista ut vad du ska göra med dem) utan dina små pappkartonger. Det finns tre stycken att finna i spelet och när du använder en av dessa gömmer sig Snake helt enkelt under kartongen vilket gör att vakterna inte uppmärksammar vår hjälte med mer än en kort blick varpå de kan fortsätta patrullera i tron att allting är okej. När kusten är klar kan sedan Snake röra sig framåt med kartongen över sig, och därmed lura vakterna ytterligare. Fantastiskt! Det bästa med kartongerna är dock att man kan gömma sig i en sådan uppe på ett lastbilsflak, varpå kartongen och Snake helt enkelt transporteras till den plats som anges på kartongen. Ett smidigt sätt att snabbt röra sig genom spelet, vilket – som vi redan poängterat – är något som du i högsta grad bör undvika.

Japanerna tycker helt enkelt om spel som är korta och enkla. De gillar att spela en liten stund, klara spelet och sedan känna sig som riktiga vinnare – vilket gör *Metal Gear Solid* till deras absoluta favoritspel. Spelet är lika färdigbestämt som en film, och med all dialog som finns i spelet (du kommer att sitta i timtal och lyssna och titta när du egentligen vill spela) så kan du verkligen klara helt spelet på en dag. Första gången vi spelade spelet klarade vi det på under 20 timmar, andra gången på under 12 och den tredje gången på under 8 timmar. Vad gäller varaktigheten så bör man nog snarare tänka på *Resident Evil 2* än på *Tomb Raider 3*, om man säger så.

Något som dock drar ut lite grann på speltiden är de två olika sluten och de hårda uthållighetskraven du måste klara ungefär mitt i spelet för att få uppleva det bättre slutet (se "Den som vill vara fin får lida pin"-stycket). En del spelare kommer säkert aldrig att få

Alternativen:

Metal Gear Solid	10/10	*PSM14*
Tomb Raider 3	10/10	*PSM13*
Tenchu	7/10	*PSM11*

RANKINGEN

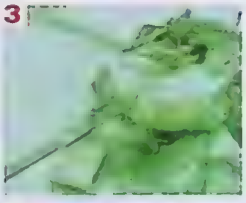
När du klarat spelet rankas du. Du blir kallad efter djurarter som går från små söta till riktiga bestar. Spela om spelet och försök att uppnå högre ranking. Kolla på vår lilla lathund för lite tips...

Ranking	Lätt	Medel	Svårt	Extremt svårt
1	Hound	Doberman	Fox	Boss
	Upptäckt av fienden fyra gånger eller mindre. Döda 25 fiender eller mindre. Använd en dos eller mindre. Aldrig dö. Klara spelet på mindre än tre timmar.			
2	Pigeon	Falcon	Hawk	Eagle
	Klara spelet på mindre än tre timmar.			
3	Piranha	Shark	Jaws	Orca
	Döda 250 fiender eller mer.			
4	Pig	Elephant	Mammoth	Whale
	Använd 130 doser eller mer.			
5	Cat	Deer	Zebra	Hippopotamus
	Spara 80 gånger eller mer.			
6	Koala	Capibara	Sloth	Giant Panda
	Klara spelet på 18 timmar eller mer.			
7	Chicken	Mouse	Rabbit	Ostrich
	Kombination av rank fyra, fem och sex.			
8	Puma	Leopard	Panther	Jaguar
9	Komodo	Dragon	Iguana	Alligator/Crocodile
10	Mongoose	Hyena	Jackal	Tasmanian Devil
11	Spider	Tarantula	Centipede	Scorpion
12	Flying Squirrel	Bat	Flying Fox	Night Owl

Formel: X = antal gånger upptäckt. Y = [10] x [antal dödade -25]. Om antalet döda minus 25 är inga eller färre, blir Y = 100

	0<y<4	8<y<16	8<y<16	16<y<20	20<y
0<x<30	Rank 8	Rank 8	Rank 10	Rank 11	Rank 11
30<x<55	Rank 9	Rank 10	Rank 10	Rank 10	Rank 12
55<x	Rank 9	Rank 9	Rank 10	Rank 12	Rank 12

2

3


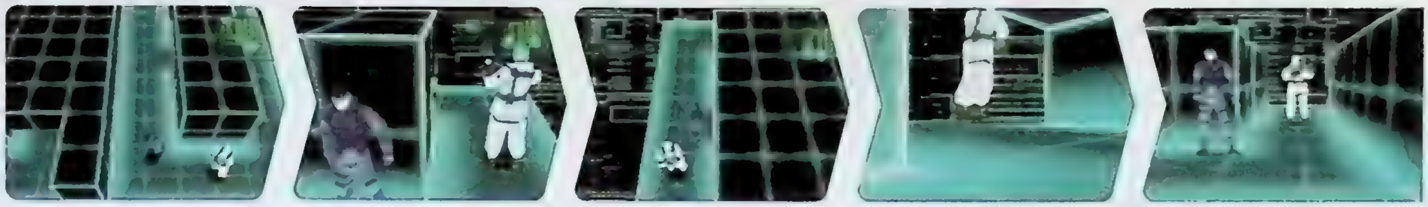
[1] En särskilt knepig strid i trapphuset. [2] Varje område i spelet har sina speciella utmaningar. [3] Fram med Tjocka Berta. [4] Han är inte bara ninja. Han har en förskärare också.

4

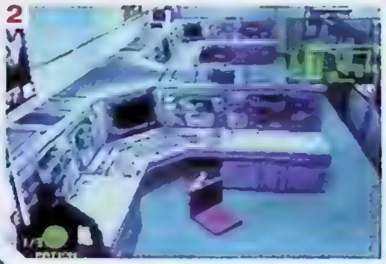
1

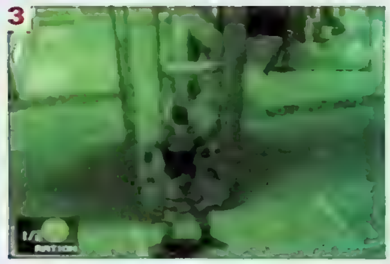

ÖVNING GER FÄRDIGHET

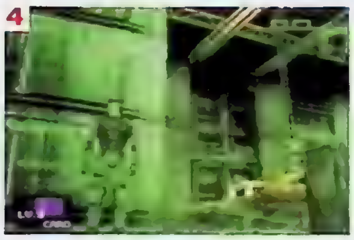
Virtual Reality-träningsbanorna är nästan ett spel i sig. Vi rekommenderar att du spelar igenom dessa innan du ger dig i kast med det riktiga spelet. Att gå in i basen utan att kunna vägg-glidningen, ducka-och-kryp och nacksnäpparen kommer att göra att du ser ut som en vilsen valp. När du väl klarat de olika lektionerna är du välkommen att komma tillbaka för att försöka pressa ned tidsrekorden och bli ännu bättre.











[1] Välj ett vapen. [2] Osynlig ninja. [3-4] Döden gömmer sig bakom varje hörn...

uppleva det ballare slutet på grund av sin klena uthållighet. Det finns också tre olika svårighetsgrader (lätt, medel och svår – vilket iallafall är två mer än i den japanska versionen av spelet), samt den otroligt givande VR-träningen som man bör klara. I slutändan är det dock helt och hållet ditt beslut. Som *Metal Gear Solid* spelare måste du ta dig själv i kragen och inte ge efter för några snabba genvägar (det finns faktiskt några).

Du får inte heller fuska, spela på den lättare svårighetsgraden och du måste hela tiden försoka pressa ut det mesta från spelet. Spela utan textning (vilket kräver rätt goda engelska kunskaper för att hänga med, men som kan ge dubbelt upp vad gäller känsla), döda varenda vakt, undersok varenda rum och korridor samt forsök att ha så kul som mojligt när du forsoker pressa upp din slutrankning. *Metal Gear Solid* bara ber om att bli tagen vid hornen och bli bemästrad, och alla spelare som vill ha en intressant intrig, mycket action och spela ett originellt spel måste rusa till den lokala handlaren direkt for en helt eget exemplar. En sista begaran till alla er som undrar om det verkligen ar värt att lagga ut pengar på ett spel som går att klara så pass snabbt. Spela demo-versionen på CD-skivan som foljer med tidningen (du köpte väl CD-versionen?). Den innehåller fyra gigantiska banor som bara måste testas och om du sedan kommer och sager att du inte vill spela ytterligare 46 stycken, tja, då kan du lika garna kasta din PlayStation.

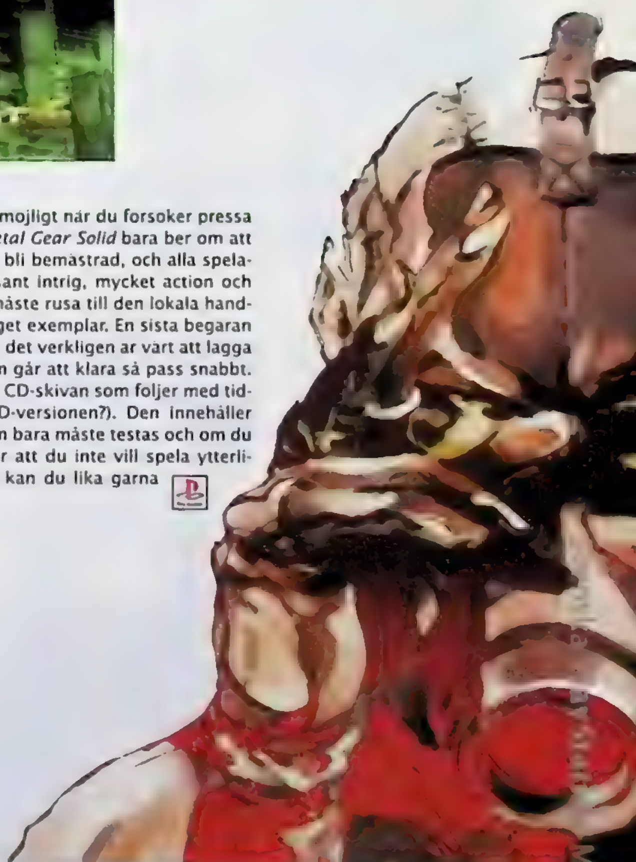
DEN SOM VILL VARA FIN FÅR LIDA PIN





En annorlunda del i spelet är när Snake blir torterad av den onda Revolver Ocelot. Ge efter och spelet slussar fram dig till det "dåliga" slutet. Fly så får du det "bättre".

[1] När tortyren fortgår ökar tiden och din arm blir svagare. [2] Ocelot förklarar hur du ska trycka på kontrollen för att klara dig. Lite dumt kanske...



BETYG

GRAFIK:	Supersnygg och superhärlig perfektion	10
SPELBARHET:	Spännande, gripande, originellt och roligt	10
HÅLLBARHET:	Tillräckligt, men ändå bara	8

Det bästa spelet som någonsin gjorts med fantastiskt spelvärde, grafik och originalitet. Omöjligt att lägga ifrån sig, och omöjligt att glömma när du klarat det.

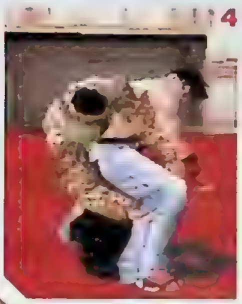
10 AV 10

[1] När får du! Ta först tag, sparka eller slå sedan. [2] Den gamla uppercutten. Originell? Nej. Effektiv? Ja. [3] Dave (också känd som R Kelly) testar vad hans revben går för. [4] Twister: "Nålen står på: bryt ditt bäcken och sätt dig på ditt huvud". Kvalitet.









Kensei: Sacred Fist

Konami gjorde actionspelen mjukare och deras fotbollsspel krävde mer skicklighet. Snart påstår vi väl att Konami har gjort ett eftertänksamt beat 'em up-spel?



Antikens folk trodde att det fanns ett elixir som forlangde livet. Alkemister har ägnat århundraden åt att soka efter det. Upptäcksresande har sökt runt jorden efter det. Heliga man har suttit på bergstoppar i hopp om att en vision skulle komma till dem.

Vi skulle kunna beratta for dem att hemligheten är spelvarde. Det ar vad som gor det värt att stanna uppe till två på natten bara for att klara nasta bana, fighter eller nivå. Spelvarde ar också något Konami vet mycket om.



Survival mode: en runda, ett liv, en chans. Här blir *Kensei* precis så svårt som du vill ha det.

Det är en diskussion mellan några killar på puben. De hävdar att det bara är japaner som kan göra bra beat 'em up-spel. När man spelar *Kensei* börjar man tro att de har rätt. Ta kast som exempel. I de flesta fighting-spel är kasten lätta grepp som inte kräver mycket skicklighet. I *Kensei* är det annorlunda. Man kan stå lite längre ifrån, men de lämnar den som försöker kasta sårbar. Kasten kan misslyckas, de kan hindras eller lyckas. Sedan har vi blocken, vanligtvis en tråkig sak, men inte här. Man kan kombinera den med att ducka, slå undan inkommande slag och använda den som utgångspunkt for att slå tillbaka. Det här spelet gjordes inte av några människor som vill bli regissorer eller tecknare utan av människor som älskar spel så mycket att deras celler troligen är polygonformade.

Det är detaljrikedomen som gör *Kensei* så mycket battre än andra spel av *Tekken*-typ. Om du bara spelar ansikte mot ansikte kommer du att missa halften av alla rörelser. Det finns lömska armgrepp från sidan, sparkar som går helt varv som kan träffa motståndaren som smyger på dig och hemska nackgrepp, som bara kan tas bakifrån. Utseendemassigt fungerar spelet, det är inget som gor en förvånad, men karaktärerna i *Kensei* ar rejala, till skillnad från *Dead Or Alive* och *Street Fighter*

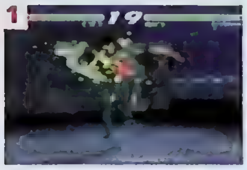




Du kommer att göra olika kast beroende på var du har dina fingrar.

KARAKTÄRSDESIGNEN I *KENSEI* ÄR REJÄL, TILL SKILLNAD FRÅN DEN I *DEAD OR ALIVE* OCH *STREET FIGHTER.*

■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Konami	■ SPELTYP:	Beat 'em up





[1] Attackerna är väl avvägda. Slå vid rätt tillfälle. [2] Känn på den. [3] Snabba sparkar är bra för att göra slut på motståndarna. [4] Man kan behöva träna. Testa "Training mode". [5] Bakom dig! För sent.




3D-FUSKET I *TEKKEN*

Ställ ned din varma choklad och stå inte i närheten av några kantiga möbler, ty det som vi ska berätta nu kommer kanske att chocka dig. Trots att *Tekken 3* är ett fantastiskt beat 'em up-spel är det inte ett sant 3D-spel som *Kensei*. I *Tekken* har spelarna alltid, förutom några få rörelser, ansiktet mot varandra. I *Kensei* uppmanas du däremot att smyga runt och slå eller kasta dina motståndare från sidan eller om de står med ryggen mot dig.




Var lite osportslig och puckla på dina motståndare bakifrån.

EX. Ett lätt slag får ditt huvud att svaja medan en kraftig spark eller slag gör att du flyger över skärmen. Balansen mellan långsamma, kraftfulla rörelser och snabba, svagare rörelser är nästan perfekt.

Kalla oss galningar om du vill, men *Kensei* tar poäng från *Tekken 3* genom att ge dig riktigt bra slagsmål även när du spelar ensam. I början av spelet klarar du

KENSEI TAR POÄNG FRÅN *TEKKEN 3* GENOM ATT GE DIG RIKTIGT BRA SLAGSMÅL ÄVEN NÄR DU SPELAR ENSAM.

dig men enkel teknik, men senare kommer dina motståndare att se igenom dina tricks och tvinga dig att slåss smartare än du trodde. Du måste veta vad du gör for att till slut klara alla dina motståndare. Efter det finns det "survival mode" (vinnaren stannar kvar) och "time trial" (slå dina egna och andras tider) att prova på. Precis som i *Tekken* finns det "practise mode" så att du kan öva dig.

Det skulle vara enkelt att strunta i *Kensei* så här efter jul, när man är mätt av julskinkan och inte har några pengar kvar. Men det vore nastan brottsligt. Det kanske inte har den absolut bästa grafiken och det kommer inte att åtföljas av samma massiva marknadsföring som *Tekken*, men *Kensei* är ett beat 'em up-spel som ger *Tekken* en match.

Om Konami lyckades göra lite snyggare grafik, några häftiga slag och snygga intron till de olika kämparna skulle till och med Namco tvingas att ängsligt titta över sina steroidstinna axlar. Som det är nu är *Kensei* ett spel som fokuserar på spelvärde och visar att det – olikt många andra i genren – är gjort för att hålla länge.




Se upp! När ett danssteg blir fel blir någon skadad.



Alternativen:

Tekken 3	10/10	*PSM09*
Kensei: Sacred Fist	9/10	*PSM14*

BETYG

■ GRAFIK:	**Rejäla karaktärer och opretentiösa bakgrunder**	8
■ SPELBARHET:	**Briljant avvägning mellan attacker och försvar**	9
■ HÅLLBARHET:	**Segt för en spelare, oerhört med två**	9

Innehållet triumferar över formen i detta det första riktiga 3D-beat 'em up som kommer i närheten av *Tekken*. *Kensei* kan verka försynt, men har mycket kraft.

9 AV 10



1



2



5



4



3

[1] De här vrist-huggarna är ett riktigt bekymmer, särskilt när de får hjälp av en kille med stång. [2] Akuji bjuder på rikliga mängder blod och tarmar, men har dessutom en del smarta idéer. Det här kedjenätet förhindrar till exempel att man slår ihjäl sig när man faller från höga plattformar. [3] Eldklots-demoner utplånas bäst med magi. [4] Plattformarna blir aldrig alltför frust-rerande. [5] Djävulskt snygg grafik. Riktigt ond.

Akuji The Heartless

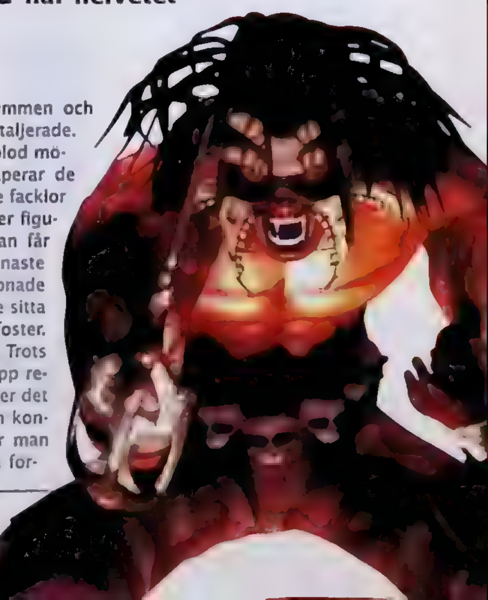
Dra åt helvete! Okej... Hoppsan, var försiktig med den där lien. Behåll du **dina inälvor för dig själv.** Inte sedan **Dante** har helvetet varit så här **underhållande.**

I väntan på nasta nummer av Skona hem, som enligt ryktet har ett omslag insmort med kycklingblod och ar ett temanummer om hur man inreder med krympta huvuden, parldraperier av manniskohár och soffbord av lårben, så får vi hålla till godo med det djavulskt stilrena *Akuji The Heartless*.

Det ar ett utmarkt 3D-spel. Till skillnad från fuskbyggen som *Small Soldiers* så är rummen och landskapen i *Akuji* snygga och detaljerade. Dunkla syner, bassänger av kokande blod möter spelaren, förvridna vinrankor draperar de trasiga tempeltrapporna och flamtande facklor lyser upp vägen in i mörkret. Vad gäller figurerna är de också riktigt lyckade: man får mota doden i röd slångkappa av senaste snitt, benlosa overkroppar bevapnade med en gadd dar ryggraden borde sitta – och alla tankbara sorters missfoster.

BASSÄNGER AV KOKANDE BLOD MÖTER SPELAREN, FÖRVRIDNA VINRANKOR DRAPERAR DE TRASIGA TEMPELTRAPPORNA, FLÄMTANDE FACKLOR KANTAR VÄGEN IN I MÖRKRET.

Men det ar långt ifrån perfekt. Trots att saker och ting har stramats upp rejalt från fortittsversionen, så hander det fortfarande att kameravinkeln och kontrollerna loper amok, särskilt när man står med ryggen mot vaggen och for-



■ UTGIVARE:	Eidos	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Crystal Dynamics	■ SPELTYP:	3D-äventyr







[1] Någonting lurar i djungeln, och det är inte David Attenborough. [2] En mjuk svårighetskurva stiger gradvis. [3] Var inte du med i Scream 2?

söker hoppa åt sidan. Men det går inte att förneka att jämfört med de flesta 3D-spel så är *Akuji* en fröjd att spela.

Först är den hårt styrda handlingen litet orovackande. *Akuji* är ett sånt spel som leder spelaren i koppel från en sektion till nästa. Man hittar en runsten som fungerar som nyckel och öppnar ett antal nya rum att utforska, där man hittar en till, och så vidare. Problemen är också rätt simpla, och består för det mesta i att flytta på ett stenblock eller skjuta på någon högt belägen spak.

Även om spelet inte vill låta spelaren utforska så många rum i taget, så blir problemen och plattformskonsterna gradvis svårare under vägens gång. Snart måste man kasta sig handlöst mot osynliga plattformar och utföra trippelsaltomortaler från ribbor för att ha en chans att överleva. Även om det bara går att spara i slutet av varje nivå, så finns det gott om omstart-punkter – bra med tanke på alla roterande knivar, syrasjöar och eldbolls-kräkande demoner som väntar en. *Akuji* har en

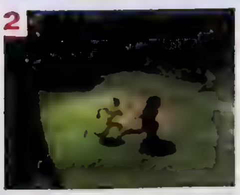
DU BEHÖVER INTE SITTA I TIMMAR FÖR ATT HA KUL – PLOCKA PÅ DIG NÅGRA TROLLFORMLER OCH DU ÄR REDO ATT SPRÄNGA, HACKA OCH HOPPA HELA VÄGEN I MÅL.

linjär grundinställning som kanske irriterar en del, men den förhindrar åtminstone att man försöker göra rätt saker i fel ordning.

Själva spelidén har inte mycket som kan kallas originellt. Att man kan hoppa, klättra, spränga, ducka och knuffa runt saker är något man tar för givet i varje äventyr av rang sen *Tomb Raider*. Men det finns något tilltalande okonstlat i spelets konstruktion. Det okomplicerade besvärjelsesystemet står i en klass för sig: trollformlerna är enkla att hitta och ta med sig, det finns massor av defensivt trolleri att skydda sig med, och när man ska skjuta med sina magiska projektiler flyttas kameravinkeln på ett bekvämt sätt till första person.

Akuji är ett spel som borde tilltala dem som gillar idén med *Tomb Raider* men tycker att det är för svårt i praktiken. Man måste inte sitta i timmar för att ha kul – plocka på dig några trollformler och du är redo att spränga, hacka och hoppa hela vägen i mål. Det är bara synd att den här trevliga blandningen av plattformar och strider förmodligen helt kommer att försvinna i skuggan av *Soul Reaver*.









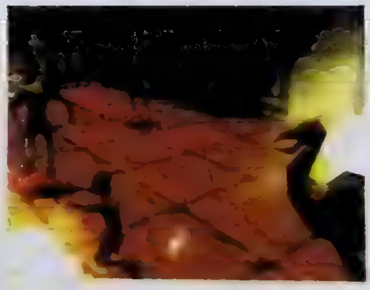
[1] Slösa inte eldklot på de här små vännerna när ett svärdhugg räcker. [2] Lek inte i mörkret. [3] Kameravinklarna är riktigt bra, även om de ställer till det ibland. [4] Klättra som om du har alla helvetets demoner efter dig.

Alternativen:

Tomb Raider 3	10/10	*PSM13*
Resident Evil 2	9/10	*PSM04*
Akuji The Heartless	8/10	*PSM14*

VADDÅ VOODOO?!

I de flesta spel brukar de magiska inslagen omges av en massa kvasireligiösa pretentioner, trots att alla vet att det egentligen bara är en ursäkt för att få skjuta eldklot. I *Akuji The Heartless* är magisystemet enkelt men effektivt utan en enda magipoäng eller någon manamätare så långt ögat kan nå. Det är bara att plocka upp de dödskalleformade besvärjelserna, växla mellan dem med triangelknappen och panga på!



BETYG

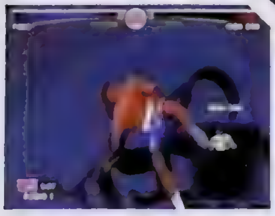
■ GRAFIK:	Mörk. Blodig. Suverän	8
■ SPELBARHET:	Inte särskilt originellt men kul ändå	7
■ HÅLLBARHET:	Stort men inte alltför svårt – vilket är rätt skönt	7

Äventyr någonstans mellan *Doom* och *Tomb Raider*, utan tjafs och med tilltalande ondskefull lyster. Tyvärr (?) kommer spelet nog att överträffas av *Soul Reaver*.

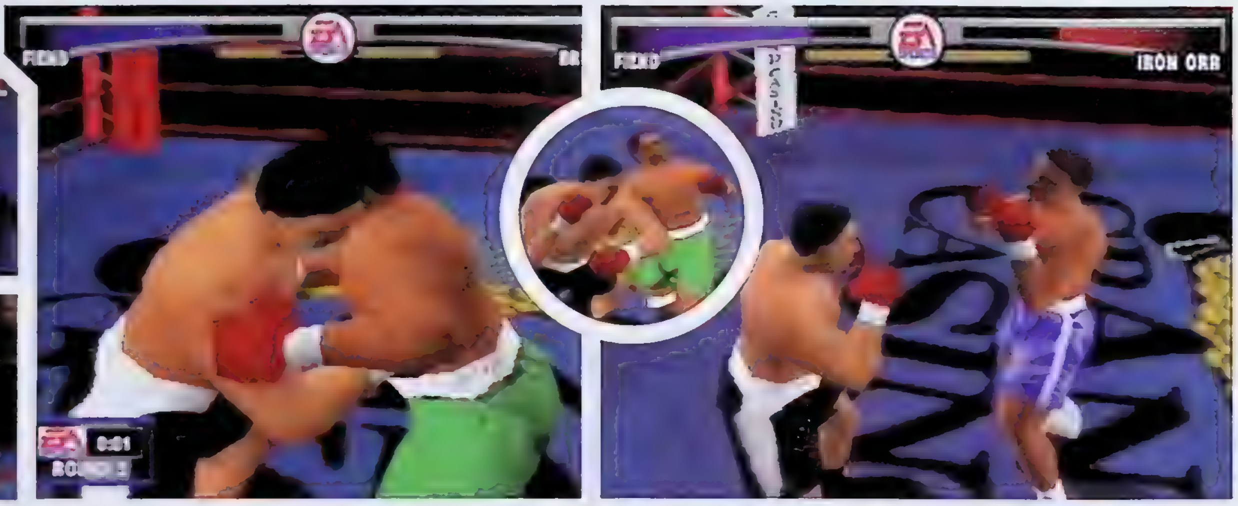
8 AV 10

Knockout Kings 99

Hack i häl på det excellenta *Victory Boxing 2* kommer en ny utmanare från EA Sports...









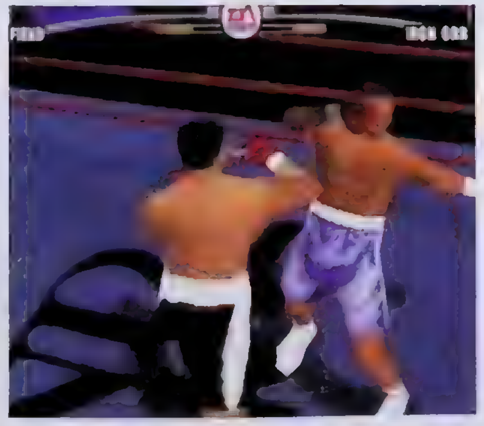
Med tanke på all den tid och svett – och en himla massa pengar – som Electronic Arts lagt ned på att dominera marknaden för sportspel så kan det tyckas lite konstigt att de ännu inte släppt ett boxningsspel. När det väl kommer verkar det dock som det var värt väntan. Knockout Kings är en välbalanserad och solid digital version av den pugilistiska konsten och erbjuder JVCs serie *Victory Boxing* ett rejält motstånd.

I många fall är Knockout Kings smått likt Victory Boxing, iallafall vad gäller den första delen. Men detta är inte ett fall där Electronic Arts helt enkelt kopierat ett annat spel, utan att de båda är inspirerade av det klassiska datorspelet *4D Boxing*. Inte minst vad det gäller den del av spelet där man skapar och tränar upp en egen boxare för att roffa åt sig världsmästerskapet. Precis som i ett annat klassiskt budospel – *Panza Kickboxing*. Varje boxare har tre egenskaper: Snabbhet, styrka och uthållighet och mellan varje tävling kan man gå till träningslokalen och öva på päron- eller sandsäcken. Beroende på vilken så ökar eller minskar vissa färdigheter. Päronsäcken är t.ex. bra för snabbheten, medan en timmes matning på sandsäcken ger en farlig högerkrok. Hur som helst har Electronic Arts precis som vanligt lagt ned sin energi på de vanliga sakerna: känsla för detaljer, en bra grafikmotor och en hel del andra bra prylar – däribland en hel del sköna licenser till att använda riktiga boxarnamn.

Grafiken och animeringarna i *Knockout Kings* tar en tid att vänjas vid, men ju längre man spelar desto mer börjar man uppskatta dem. Alla rörelser har gjorts med hjälp av motion-capture vilket ger ett härligt skimmer av realism till spelet – plus att man slipper massor av







MAN SLIPPER MASSOR AV LÖJLIGA SPECIALSLAG; ALLA SLAG I SPELET ANVÄNDS I DEN RIKTIGA SPORTEN.

Från hårda högerkrok- och fina vänsterjabbknockar till domare och lättklädda flickor som visar numret på ronden så kan man konstatera att *Knockout Kings '99* har allt. Dessutom är det kul!

Alternativen:

Knockout Kings '99	[illegible]	PSM14
Victory Boxing	8/10	PSM11

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Basket

TITELMATCH!

Hur står sig utmanaren mot nuvarande mästaren, *Victory Boxing 2*?

Rond 1 – Snabbheten
Victory Boxing börjar matchen bra. Det är inte bara snabbare än *Knockout Kings*, det går dessutom snabbare att lära sig spelet.
VB: 10 Knockout Kings: 8

Rond 2 – Styrkan
I andra ronden pressar Electronic Arts nyfunna kämpe tillbaka mästaren, mycket tack vare de mjukare och mer realistiska rörelserna samt urvalet av coola boxare.
VB: 9 Knockout Kings: 10

Rond 3 – Kunskapen
Det börjar gå dåligt för *VB*. Det färre antalet rörelser och monotonare spelstil kan inte riktigt mäta sig mot djupet och realismen hos *Knockout Kings*.
VB: 8 Knockout Kings: 10

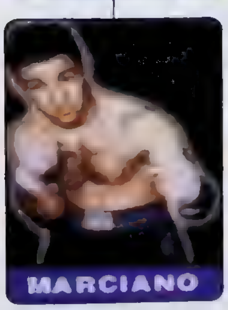
Rond 4 – Uthålligheten
Båda är trötta i sista ronden men *VB* börjar tappa orken medan *Knockout Kings* slåss på tack vare sin karriärsmöjlighet och att det är roligare att spela om.
VB: 9 Knockout Kings: 10

Och resultatet är...
En hård match, men *Knockout Kings* är snäppet skarpare på många kritiska punkter. Även om det inte blev en knockout i sista ronden, grabbar dock *Knockout Kings* åt sig mästarbältet tack vare att den generella spelkänslan är bättre.









löjliga specialslag; alla slag i spelet används i den riktiga sporten.

Licenserna ja. Electronic Arts måste lagt ner en del möda på att skrapa ihop alla de 46 hyfsat aktuella boxare från såväl nutid som dåtid, **vilket inkluderar storheter som Sugar Ray Leonard, Jake LaMotta, Ken Norton, Rocky Marciano och självklart kungen av den ädla boxningssporten: Muhammed Ali!**

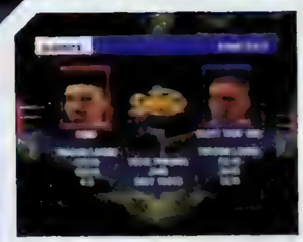
När det kommer till själva spelet så finns det tre olika varianter man kan spela. Vid sidan av den tidigare nämnda karriärsdelen så kan man para ihop vilka som helst av boxarna för en våldsam kamp utan varken regler eller domare. För en lite mer realistiskt känsla finns även självklart möjlighet att tävla "på riktigt", vilket innebär att du visserligen kan bussa olika boxare på varandra så länge de är i samma viktklass och redo att följa reglerna. Att bita någon i örat är till exempel INTE tillåtet.

Knockout Kings är det första boxningspelet som tillåter boxarna att gå i clinch (krama varandra) och att slå under bältet. Clinchen kan ofta rädda en ur kniviga situationer, medans ett fult slag kan sätta dig mitt i en. Om domaren inte märker något tillfogar du å andra sidan bra skada.

Knockout Kings är en väldigt bra boxningsimulator, och är bättre än *Victory Boxing 2* på många sätt. Men spelet är sorgligt nog långt ifrån perfekt. Till exempel så har jabben kortare räckvidd än högern (eller vänstern för vänsterhänta). Något som delvis tar bort fördelen med jabben. Den artificiella intelligensen glappar lite här och där, till exempel att motståndaren aldrig går in i clinch samt att de inte försöker slå en när man själv är på kramhumör. Karriärsdelen är visserligen rätt bra eftersom man till exempel inte får några utmaningar från lägre rankade boxare förrän man är världsmästare och att man inte kan få någon information om formen hos en motståndare innan en match. Slutligen har boxarna en smärre förmåga att se lite lönnfeta ut. Det är inte en chans att en vältränad boxare på 1,90 skulle vara så tjock om midjan som de är i detta spel. Storleksförhållandena mellan de olika boxarna verkar också en smula ogenomtänkt.

Förutom dessa smärre nackdelar är dock *Knockout Kings* det mest realistiska och det bästa boxningsspelet till Playstation idag. Det är bara att hoppas att det inte finns någon virtual reality-variant inbyggd i PlayStation 2 när *Knockout Kings 2000* kommer.





För att spöa dina motståndare i KK behöver du såväl övning, timing, tålamod och medfödd färdighet. Konstigt. Ungefär som i verkligheten alltså...







BETYG

■ GRAFIK:	**Tjockt men mjukt animerat med smakfull skuggning** 8
■ SPELBARHET:	**Realistiskt & tillfredställande, men kräver tålamod** 8
■ HÅLLBARHET:	**Många boxare, men begränsat karriärsspelande** 8

Vinner över *Victory Boxing* tack vare domarens beslut att göra spelet till den bästa boxningssimulatorn. Men allt kan bli bättre...

8 AV 10

Apocalypse

Årtusendet är på väg mot sitt slut. Det har varit snack om att undergången skall komma när som helst. Nu är den här.

[1] Bra spel, bra spel, ojdå, fel Bruce. [2] Pelarna har precis rasat, men Bruce undvek dom. [3] Spöken och andar skrämmer inte en kille med stort vapen. [4] Grön laser, smakfull laser. [5] Vita huset – fast det ser mer ut som brunt. [6] Saker går i bitar. [7] Det kommer att explodera.



2



3



4





5

6



7



Det finns realism. Det finns realism. Och sedan finns det här: Med en jättesmäll smälter din TV. Stenar förvandlas till flygande skärvor, väggarna försvinner, vapensmatter, raketer flyger, män skriker som skolflickor – blod, smärta, plågor. Välkommen till *Apocalypse*. Stig in.

Som du förstår får ingen mes komma in i detta helvetesområde. De är utestängda. Det verkar faktiskt som om det bara finns en man som kan ta sig an det. Muskulös, beslutsam och tunnhårig. Mina damer och herrar: Bruce Willis.

Så, spelare, ni får Bruce på köpet, vad finns det mer? Vi pratar om en kultur där blykulor är en sorts social aktivitet med plattformer, olika kameravinklar (explosionerna ses från sidan, bakifrån och ibland uppifrån), många vapen och elakingar att döda som tillägg. Problem? Tror inte det. Det finns ingen plats för dem. Willis är knappast känd för sin intelligens – problemlösning skulle bara vara i vägen för hjärnimpulserna till avtryckarfingret.

På många ställen väcker spelet minnen från arkadklassikern *Commando*, men de tankarna skall bort. *Apocalypse* är, om inget annat, fyllt av moderniteter. High-tech-robotar, soldater med raketgevär och onda attackhelikoptrar – och du är bara en man. Om än med förmågan att återuppstå efter en felaktig handling.



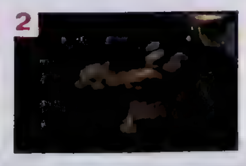
Handlingen är ointressant. Du rymmer från fängelset, skjuter några killar, upptäcker att världen är hotad av apokalypsens fyra ryttare och du jagar runt för att döda dem. Vad som är intressantare är de platser Bruce måste ta sig igenom. I början är det en stad, som håller på att kollapsa, senare en kyrkogård med zombie, som håller på att kollapsa och senare Vita huset, som håller att kollapsa. Man kan inte nog betona med vilken dödlig regelbundenhet farorna dyker upp. Skärvor flyger

VI PRATAR OM EN KULTUR DÄR BLYKULOR ÄR EN SORTS SOCIAL AKTIVITET OCH PROBLEMLÖSNING BARA SKULLE VARA I VÄGEN FÖR HJÄRNIMPULSERNA TILL AVTRYCKARFINGRET.

1



2

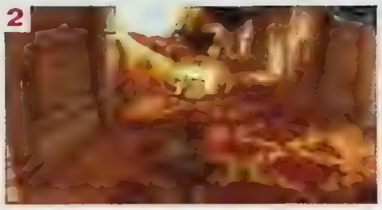


3



[1] Senare i spelet finns det lindring att få för morden. [2] Mycket frustrerande del av spelet. [3] Tystnad, förutom ljudet av vapen.

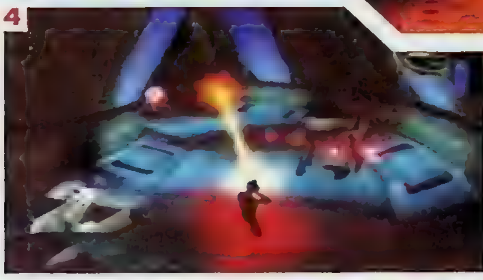
■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Activision	■ SPELTYP:	Shoot 'em up



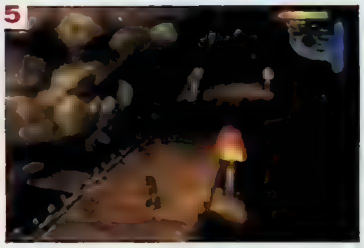


[1] Gå mot porten och skjut sönder den. Det kommer att regna polygoner över dig. [2] Snygg matta som brinner upp. [3] Här kommer du att bli arg för att du inte klarar det. [4] Ta upp vapen och skjut elakingar. [5] Dystert, men slappna inte av. [6] Hoppa på utsidan av Vita huset.









omkring dig hela tiden. Det är som en hetsig blandning mellan filmerna Deep Impact och Dante's Peak.

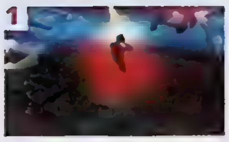
Men det du ser känns lite skevt. Platserna är snyggt gjorda, till skillnad från Bruce Willis. Under största delen av spelet är han för... liten. För att vara en så stor stjärna är hans gestalt mikroskopisk på skärmen – han finns där, men han är liten. Mycket konstigt. Rörelserna är mestadels som på räls. Inte mycket undersökning av

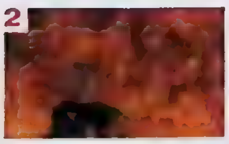
MAN KAN INTE NOG BETONA MED VILKEN DÖDLIG REGELBUNDENHET FARORNA DYKER UPP. SKÄRVOR FLYGER OMKRING DIG HELA TIDEN. DET KÄNNS SOM EN HETSIG BLANDNING MELLAN FILMERNA DEEP IMPACT OCH DANTE'S PEAK.

omgivningen, bara att gå framåt eller åt sidan och mycket bombardemang från alla håll. Tröttsamt? Nej, faktiskt inte. Trots att spelet är lite förvirrande i användande av huvudpersonen, lite ryckig på vissa platser och fyllt av enkel spelteknik har det någonting. Något som suger tag i dig. Det där som får dig att titta på klockan och inse att du borde gått för länge sedan, men du bryr dig inte om det.

Apocalypse är dock fullt kapabelt att göra dig heligt förbannad. Vissa av hopp-sektionerna är svåra och an en gång åker man i lavan. Slit ditt hår.

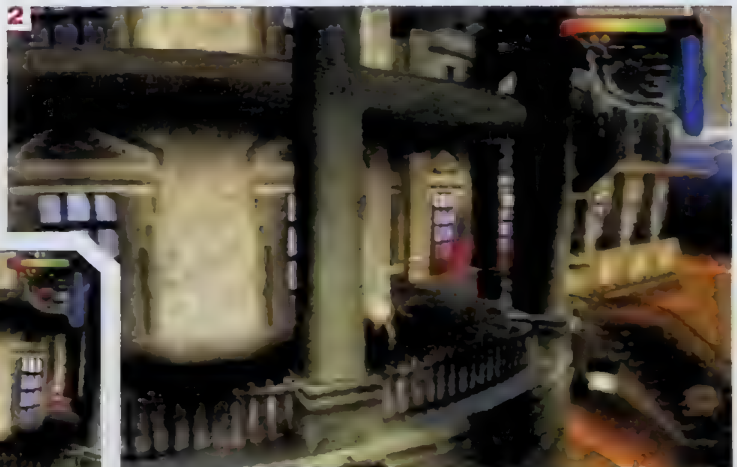
Lika irriterande är de repliker som kommer ur Willis mun: "You look like you need some lead in your diet" och "oh, you want some too". Det enda svaret på sådant snack är nog – vad pratar du om, Bruce?





[1] Inflytande. [2] "Jag skulle haft något tunnare på mig."





[1] Snyggt hus och du skall spränga det i bitar.
[2] Odjurets boning – din sista fiende.

BETYG

■ GRAFIK:	Hyfsad, men varför måste mini-Bruce Willis vara med?	7
■ SPELBARHET:	Bristande ibland, men annars bra	8
■ HÅLLBARHET:	Kommer att hålla igång dig ett tag	8

Lite rörigt, irriterande och frustrerande ibland. Men det har en magisk ogripbarhet. Sprängfantaster kommer att hålla den digitala Bruce igång länge.

8 AV 10

NBA Live '99

Ytterligare ett livsviktigt spel för alla som gillar knottriga, oranga bollar – och denna gång kan man till och med se ögonvitorna på spelarna...

1


2


[1] Såhär går det om du är för bra.
[2] Stirra dina spelare i ögonen. Kommer de klara utmaningen?

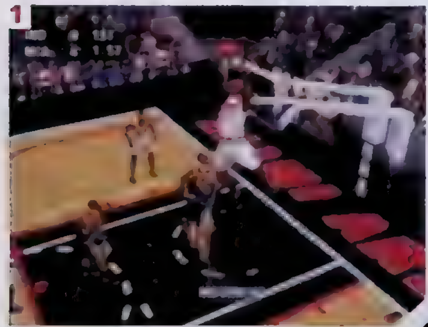
Om jag säger att jag dunka bollen med en fet ally-oop och sedan la upp anfallsspelet efter 1-4 i toppen och gjorde en teknisk faul, har du antagligen inte så bra koll på vad jag egentligen babblar om. Tyvärr har basketen aldrig fått ett starkt fäste i svensk sportkultur. I de invandrartäta förorterna studsas det boll dagarna i ända, men i de breda folklagren kommer basket iallafall inom de närmaste tio åren inte vara något annat än vad långa snubbar i USA sysslar med. Istället sysslar vi med fotboll eller ishockey (vilket vi ju faktiskt lyckas vinna VM i ungefär varje gång). Ändå släpps basketspel efter basketspel i Sverige, men de enda som någonsin verkar ha fått ett bra fäste är *Streetstyle Basketball* för sådär 12 år sedan, och *NBA Jam* som spelades runt om i arkadhallarna för ett tredjedels decennium sedan.

Vi välkomnar nu *NBA Live '99* vars otroligt roliga arkad-variant (som visserligen är en härlig amalgam av andra NBA-spel som Electronic Arts har snott från) kanske kan ta och ändra på detta. Arkad-varianten av spelet gör att du slipper bry dig om mesiga regler som 15 sekunders regeln eller det där som kallas faul. Du kan med andra ord glädeligen nita det andra lagets spelare varefter du gör en fetdunk framför nästan på dem.

Spelet kan själv välja taktik åt dina spelare och det är rätt lätt att lära sig motståndarlagets taktiska luckor som man sedan kan utnyttja efter behag. Snygga fintar och dribblingar är bara två knapptryckningar bort, och dunkarna är som kutymen förespråkar teatraliska och fantasifulla. Något som får en att resa sig upp i soffan och inse att det faktiskt är roligare att spela basket på ens Playstation än att kolla på alltför mänskliga hopp och dribblingar på TV. Dock har *NBA Live '99* otroligt sköna TV-liknande introduktioner innan de olika matcherna, där man bland annat får se spelarna hoppa och göra "handflata plus fem" till musiken som ekar över basketsalen. Alla ansikten är individuella och flera av dem känner man lätt igen, om inte Pippen så iallafall Dennis Rodman i sina färglada frisyrer. I slow-motion repriserna kan man se hur spelarna grimaserar mot kameran – något som visserligen mest ser ut som om de försöker få bort ett kycklingben som fastnat mellan tänderna med hjälp av tungan.

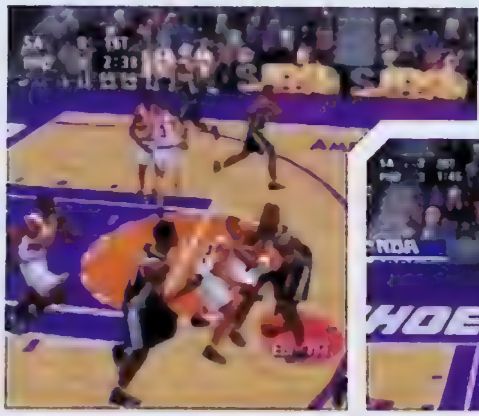
Som det sig bör i sportsimulatorer finns det högvis med statistik som i detta fall utgår från säsongen 97-98. Denna statistik gör varje spelare individuell och är bland annat utgångspunkt för hur spelarna beter sig. Vissa har dock än mer personliga profiler, som Scottie Pippen som morrar mörkt när han spelar upp ett bra upplägg eller Antoine Walker (som är filmad speciellt för spelet) som gör sin varumärkesskyddade "shimmy-dance" när han gjort mål. Och så har vi förstås Rodman som färgar håret i nya neonfärger mellan matcherna.

Samtidigt som *NBA Live '99* är intressant för den oinvigde, så är det ändå tillräckligt givande för den mest pedantiske basketspelare. När du väl skapat ditt egna basketlag kan du testa lagspelet under väldigt

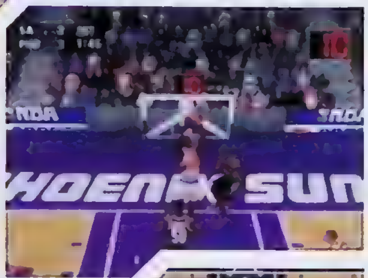
1


2

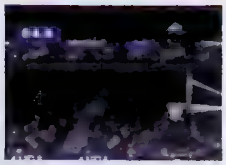

[1] Slam dunk the funk! [2] Vad sa du om min mamma???



Sno bollen, lobba upp den till andra planhalvan, hoppa som en flygfisk och tryck ner bollen genom ringen. Allt från olika kameravinklar.

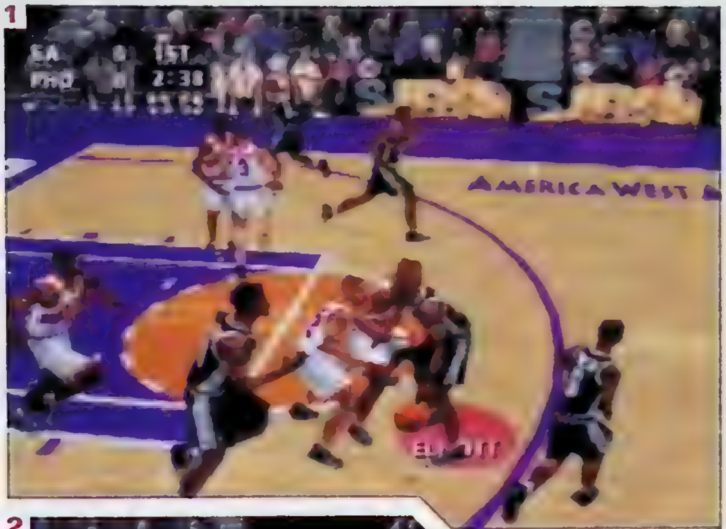






SAMTIDIGT SOM *NBA LIVE '99* ÄR INTRESSANT FÖR DEN OINVIGDE, SÅ ÄR DET ÄNDÅ TILLRÄCKLIGT GIVANDE FÖR DEN MEST PEDANTISKE BASKETSPELARE.

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: Electronic Arts ■ SPELTYP: Basket

1


2


3


[1] Att sno bollen utan att röra är tricket. [2] Dags att hänga lite för Lakers. [3] Vi gör vad du vill, coach!

komplexa former av laguppställningar (som alla har tokiga namn). Sen kan du låta datorn skapa ett virtuellt årtionde där ditt lag går upp och ned i statistiken, för att sedan presentera individuell statistik och historia för de olika spelarn.

Som ni vet finns det redan hundratals olika basketspel som översvämmar marknaden (inklusive de tidigare *NBA Live*) men få av dessa kan erbjuda en sådan mångfald i statistiken – som dessutom påverkar själva spelet, samtidigt som man kan låta alla basketrookies ha kul med spelet. Lägg till den mjuka och välanimerade grafiken och de individuella ansiktsmonstrena och du får ett spel som verkligen vet vad slamdunk betyder. Vi kanske inte orkar sitta uppe nätterna i ända for att se NBA-slutspelet, men helt klart kommer vi komma forsent till jobbet några gånger efter sömnlösa nätter framför *NBA Live '99*.

VAR GUD

Absolut bästa möjligheterna att skapa individuella spelare som finns i PlayStation.



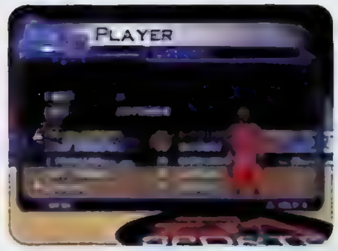
1. Ta en spelare. Han är grön. Han kan spela lite boll och nu är det dags att göra om honom till en egen bizarr skapelse. Först och främst ger man honom ett helamerikanskt namn, sedan bestämmer man vilket lag han ska tillhöra, vilken postion han ska spela och vad hans tröja ska ha för nummer.



2. Och nu till det roliga delen. Börja med att experimentera med hans hår- och hudfärg. Det går att kombinera hur som helst, så din bleka bondgrabb från South Dakota kan ändå stoltsera med ett äkta afro. Gör ditt bästa för att skapa en dum kombination av olikfärgat hår och skägg.



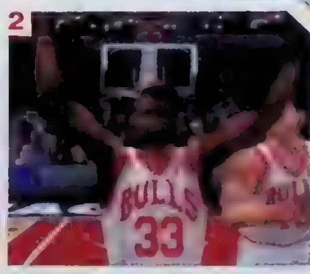
3. Alla NBA-spelare har en egen liten accessoar, eller gimmick. Ett par tokiga solgasögon eller ett totalt onödigt pannband till exempel. Eller varför inte båda? Återigen kan du skapa osmakliga färgkombinationer, denna gång mellan pannband- och hårfärg.



4. Varje spelare har 36 olika egenskapsvärden – och du kan ändra på dem alla. Du kan påverka hans färdigheter vad gäller basket (vilket självklart påverkas hans spel), hans höjd, vikt och till och med hans bakgrund. Strunta i all den logik du lärde dig som ung och kör!

3


1


2


[1] Dennis Rodman går iväg för att färga den naturligt färgade fläcken hår i nacken. [2] Scottie Pippen visar stolt upp sitt väl tilltagna hår i armhålorna. [3] Samma sak, men denna gång med en boll i handen!

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Mjukt, skarpt, stilfullt och då menar vi bara skäggen	8
■ SPELBARHET:	Medryckande rörelser och sköna scenarion	8
■ HÅLLBARHET:	Tio säsonger, med möjlighet att påverka	8

Den bästa basketsimulatorn hittills. Spännande för nybörjaren, tillfredställande för proffset och dessutom är det snyggt. Men kan det slå på en oinvigd marknad?

8 AV 10

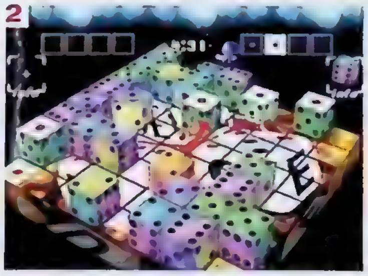
Fem spelare | Minneskort kompatibelt

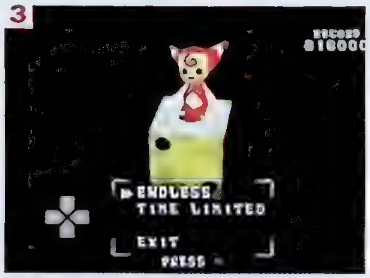
■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Problemspel
■ UTVECKLARE:	Shift	■ SPELTYP:	Egmont

Devil Dice

Ännu ett spel i problemgenren. De blir lite underligare för varje gång.

1


2


3


[1-2] Djävulens tärningar. Gå försiktigt. [3] Åhh, är han inte söt?

"Ah, Mr Bond, jag har väntat på dig. Du kommer att märka att du är omringad av supersoldater med stora vapen. Du kan inte fly.

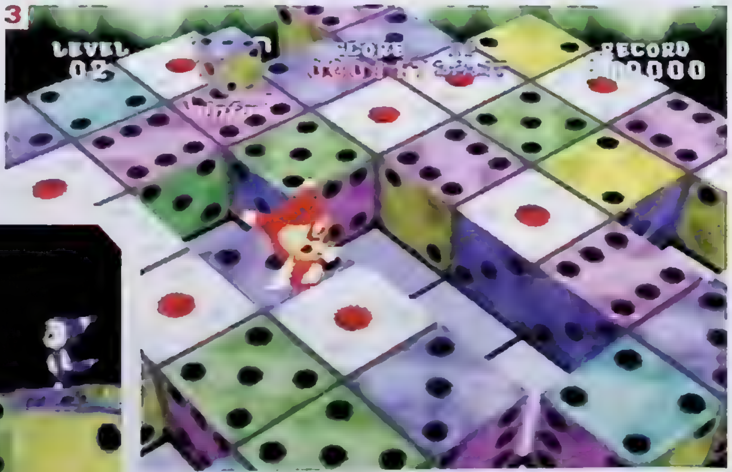
"Oh, nej."

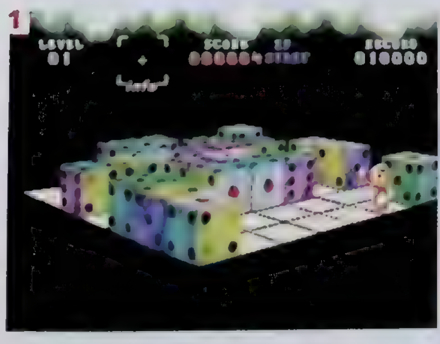
"Jo, men det skulle kännas tråkigt att skjuta dig direkt så jag ger dig en chans. Men hur skall jag bestämma ditt öde? Med Perudo, Aztekernas gamla tärningsspel? Eller kanske Puh-pinnar? Nej, jag väljer... *Devil Dice*.

Skulle Bond någonsin finna sig själv i en sådan situation skulle han säkert bli besviken att det handlar om ett problemspel och inget med alligatorer eller dödsstrålar. Då skulle han i och för sig inte ha förstått poängen för *Devil Dice* är faktiskt kul även om det inte är det bästa problemspel någonsin.

Utgångspunkten är enkel och fängslande och kan härledas till *Tetris*. Spelet går ut på att föra ihop tärningar som visar samma siffra, för då försvinner de. Problemet är att det hela tiden dyker upp nya tärningar och tiden kortas för varje bana.

Saker och ting är inte så enkla efter ett tag. En strategi är ett måste för att lyckas. Och det är där kunskapen om kedjor blir användbar. Att sätta ihop flera tärningar med samma värde och därigenom förstöra flera samtidigt. Men du kan inte förstöra fler tärningar

3


1


2


[1-2] Spelets kamera kan flyttas runt och ge dig många olika vinklar. [3] Här visar kameran djävulens attraktiva huvud.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

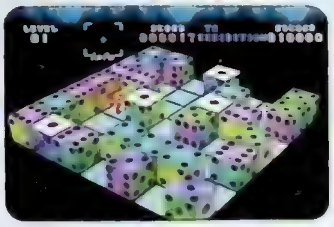
■ GRAFIK:	Snygg och fin, men det är bara tärningar	5
■ SPELBARHET:	Ovanligt och kul, men det behövs övning	7
■ HÅLLBARHET:	Ett svårt spel som kommer kräva tid	8

Ett litet spel som fängslar och frustrerar lika mycket. För de hängivna och tålmodiga spelarna, föreslår vi.

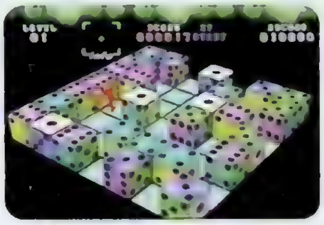
7 AV 10

FÖR FEM VÄNNER

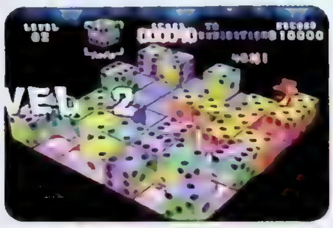
I *Devil Dice* är det bäst om man är det maximala antalet spelare. Upp till fem kan spela samtidigt och försöka bli av med så många tärningar som möjligt. Även om det inte är i samma liga som *Micro Machines* så är det förströelse. Du behöver förstås vara van vid spelet.



Hitta rätt tärning. Nu!



Du är på golvet. Inte bra.

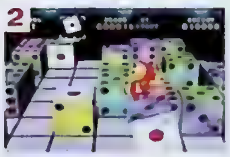


Bra gjort. Många femmor.



Det är fortfarande en del kvar.





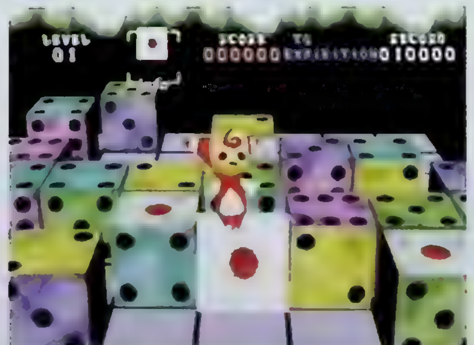
[1] "Jag vinner! Ha ha! Jag är kungen bland tärningar. Buga för mig." [2] "Åhh, var tyst. Du är så tråkig."

än vad tärningarna visar. Till exempel om tärningen visar fyra kan du bara förstöra fyra åt gången. Det är ganska svårt att få grepp om det och de tärningar som visar ett kan bara förstöras genom att skjutas på en tärning som precis sänkts. Andra tärningar har andra funktioner. Istärningen glider tills den stöter mot något. Järntärningen går inte att flytta eller stå på. Det är mycket frustrerande.

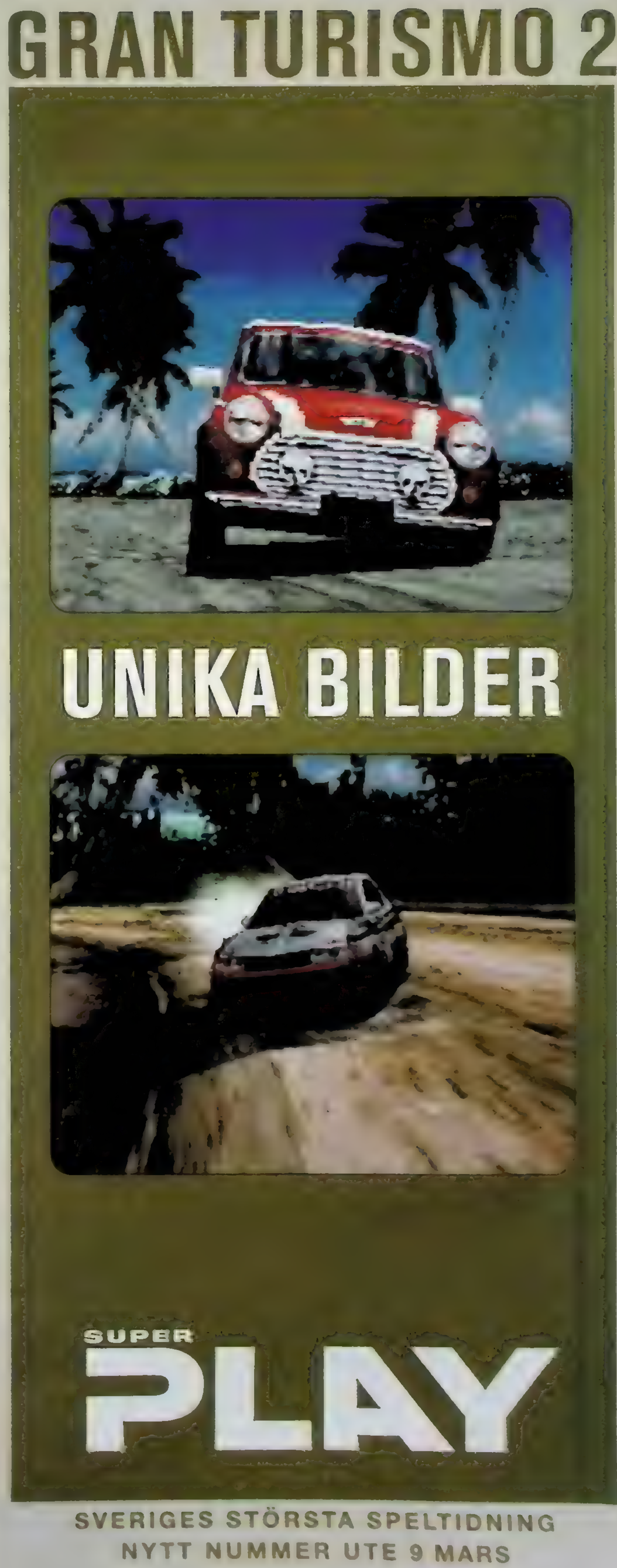
Men *Devil Dice* är fängslande. Även om den falska 3D-känslan försvårar saker och ting och tar bort skönheten som *Bust-A-Move* har. Men den som anstränger sig får sin belöning. Och du måste vara beredd på att öva. Det nyskapande i spelet drar in dig och tvingar dig till att bara försöka en gång till. Du kommer att få börja om en hel del gånger. Som tur är finns det ett övningsbana.

Det viktigaste att veta är vilken nummer som hör till vilken sida på tärningen, för att på slump rulla tärningarna ger inget resultat. Spelet saknar den slump som finns i *Tetris*.

Devil Dice är underhållande, egendomligt och uppfinningsrikt, men kräver lite för mycket av din hjärna för att vara ett måste att köpa.



[1] Nej! Inte in i kameran, din tok! Rulla tillbaka!



Spel test

En spelare · Minneskort kompatibelt · Dual Shock kompatibelt

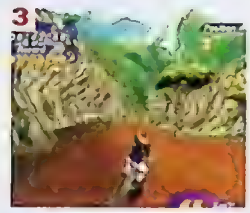
■ UTGIVARE:	Infogrames	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Virtual Studio	■ SPELTYP:	Snowboard

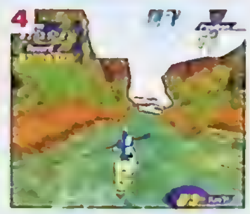
Rushdown

Cykla mountainbike, åka snowboard och paddla kajak – allt i ett spel. Tokigt eller tråkigt?

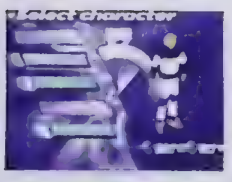
1


2


3


4


[1] Åka snowboard. Fast det kan lika gärna vara paddling eller cykling. [2] Ännu ett tröttsamt hopp. Gäsp. [3] HAN RÖR SIG INTE! [4] So ovan.





I tron av att du redan läst spelets slutbetyg börjar vi med de "bra" delarna i spelet. *Rushdown* anvander en spelmotor för att simulera snowboardåkning, cykling och paddling. Den är hyfsat snabb och erbjuder enkel, linjar åkning i banor. Du kan inte bli smittad av det. Den kommer inte att börja brinna plötsligt. Den kommer inte att morda någon. Och så vidare

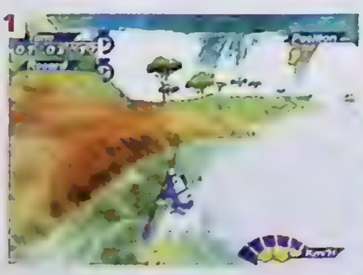
Nar man lagger ihop for- och nackdelar med *Rushdown* vinner nackdelarna. Aven om det erbjuder enkel, linjär racing så är inte spelbarheten den basta. Varje sport kraver att du tar dig ned for en bana. Du spelar mot klockan i arkadlaget eller en annan spelare i mästerskapslaget. Det handlar mest om att vara snabb. Och att kunna styra. Inga trick, inget som komplicerar... Bara racing.

I teorin skulle det kunna vara underhållande. I praktiken ar det tvartom. Att åka nedfor någon av spelets 15 banor är valet av fardmedel godtyckligt. Faktum ar att skillnaden mellan sporterna bara är estetisk. Din åkare på skarmen glider nedfor dåligt animerade banor oavsett vilken sport du valjer. Och om du faller från cykeln eller bradan så ar det ett dåligt animerat fall. Faktiskt ar det så att du åker igenom det du krockar med och saktar sedan in och blir liggande. Märker spelet kollisioner? Ja, på sätt och vis. *Rushdown* är fyllt av motsägelser och glapp. Man skulle nästan kunna förlåta utvecklaren för att de inte lagt in vattenstänk när paddeln skär genom vattnet. Men en cyklist som aldrig, aldrig rör sig när han svänger? Det är att vara lat. Banorna i *Rushdown* är rena och fina, men också hopplost fantasilosa och nästan alla likadana. Det är hela tiden samma faror – stenar, träd och bilar och andra små saker for att få banorna att se verkliga ut.

Vår slutsats? Undvik spelet. Peka och skratta, ja. Kasta stenar, ja. Men varfor? *Rushdown* är inte det sämsta spelet som kommit till PlayStation, men förutom brister i grafiken är spelet tråkigt. Och det är hård dom for en underhållningsprodukt.

Alternativen:

Cool Boarders 3	8/10	PSM113
Cool Boarders 2	9/10	PSM2
Rushdown	3/10	PSM14

1


2


[1] Vattenstänk. Finare än så här blir det inte. [2] Här är vårt favoritställe – sikta in sig på en klippa och skrika *"Rushdown* är skiiiiiii".

BETYG

■ GRAFIK:	Funktionell. Ibland acceptabelt, ibland ännu värre	5
■ SPELBARHET:	Alldeles för enkelt och tråkigt	2
■ HÅLLBARHET:	Det är enkelt att spela, men väldigt tröttsamt	2

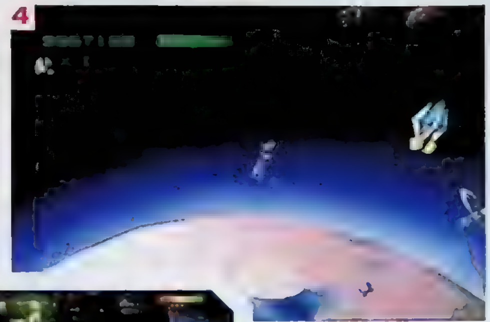
Ett osofistikerat, felfyllt spel med lite charm och få funktioner. Sömnlösa kan använda det som botemedel.

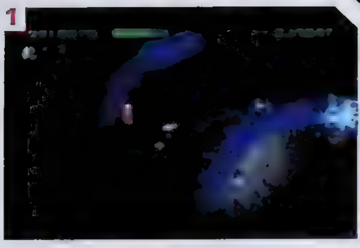
3 AV 10

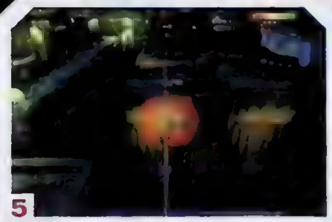

Are you a man
or a mouse?
Buy it
SVENSKA PC GAMER
Sveriges största PC-speltidning
Sveriges största PC-speltidning









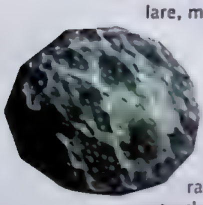


[1-5] En surmagad kritiker skulle invända att *Asteroids* inte är mer än en uppblåst version av det gamla arkadspelet. Och de har rätt. Men det är otroligt beroendeframkallande och roligt att spela och det är faktiskt huvudsaken.

Asteroids

Näääääejjjj! Inte ännu ett gammalt spel som återföds på PlayStation. Men, vänta – det här är Ataris klassiska arkadspel.

Det måste medges att Asteroids är ett av de riktigt klassiska arkadspelen. Det ligger högt på listan över de bästa arkadspelen genom tiderna tillsammans med *Space Invaders* och *Defender*. Att namna namnet är nog för att framkalla tårar hos många av första generationens spelare, men behöver PlayStation ännu ett sådant spel? När det gäller *Asteroids* är svaret ja.



De första intrycken av Activisions upphaussade uppdatering av spelet är inte så lovande. Efter fem minuters spelande blir det ganska uppenbart att bakom all glättig grafik och alla nya saker är spelet i stort sett oforandrat. Du är fortfarande ett litet skepp som svanger runt och skjuter sönder stenbumlingar till mindre bumlingar samtidigt som det ibland kommer andra rymdskepp och skjuter på dig.

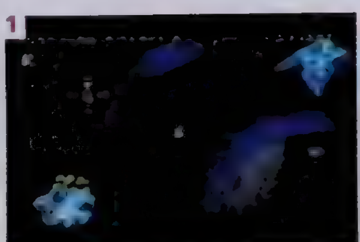
Även om du nu skjuter på olika sorters stenar och rymdskepp och använder dig av någon ny power-up så är det i grund och botten likadant som förr.

> ASTEROIDS HAR ETT ANTAL TILLÄGG OCH NYA IDÉER. VISSA ÄR RIKTIGT INTELLIGENTA, MEN SJÄLVKLART LIGGER DEN STÖRSTA SKILLNADEN MELLAN ORIGINALET OCH DEN NYA VERSIONEN I GRAFIKEN.



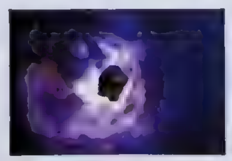
Men, vad som också blir uppenbart efter fem minuters spelande är att *Asteroids* fortfarande har lika högt spelvärde och är lika beroendeframkallande som förr. Det är helt enkelt så att det första *Asteroids* är en klassiker, inte bara för att det var ett av de första arkadspelen, utan för att det är ett av de bästa arkadspelen som någonsin gjorts. Och i dagar som dessa med komplicerad handling är det skönt med ett spel som du kan starta och omedelbart ha kul med.

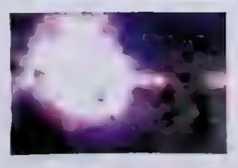
Men det är inte så att *Asteroids* inte har något nytt att komma med. Det har flera nya tillägg och idéer och vissa är riktigt intelligenta. Självklart ligger den största skillnaden mellan originalet och den nya versionen i grafiken. Den svarta bakgrunden och de enkla vitkantade formerna är borta och ersatta med mjuka, snabba polygoner. Asteroiderna känns hotfulla där de rullar fram, explosionerna och effekterna är alla fargrika och

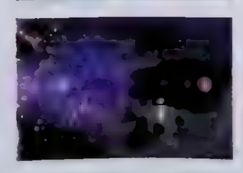




[1] Den första nivån är ganska enkel och innehåller bara några nya saker.
[2] Solvindar är bara en av de saker som kommer att ställa till problem senare.







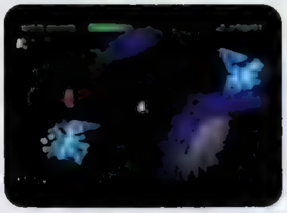
Snygg grafik finns i överflöd.

Två spelare | Minneskort kompatibelt

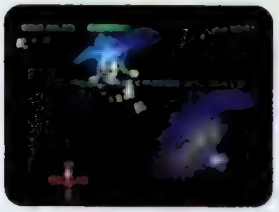
■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Syrox	■ SPELTYP:	Shoot 'em up

ORIGINALET PÅ KÖPET

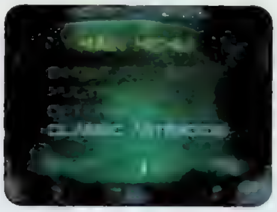
Asteroids erbjuder inte bara oräkneliga nya banor och många nya saker, det innehåller också originalspelet som bonus. Här följer en beskrivning hur du får fram det.



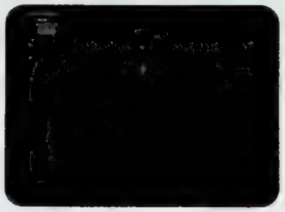
Hmm... Vad gör den där gamla, gröna asteroiden här?



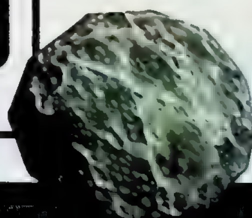
Aha! Om man skjuter på den så blir originalspelet tillgängligt.



Och där är det på menyn.



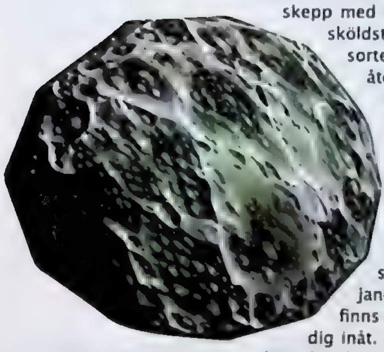
Och här är det i all sin härlighet. Fantastiskt.



SPELET ÄR NU INDELAT I NIVÅER OCH VARJE NIVÅ I 15 BANOR DÄR SVÅRIGHETEN HELA TIDEN ÖKAR.

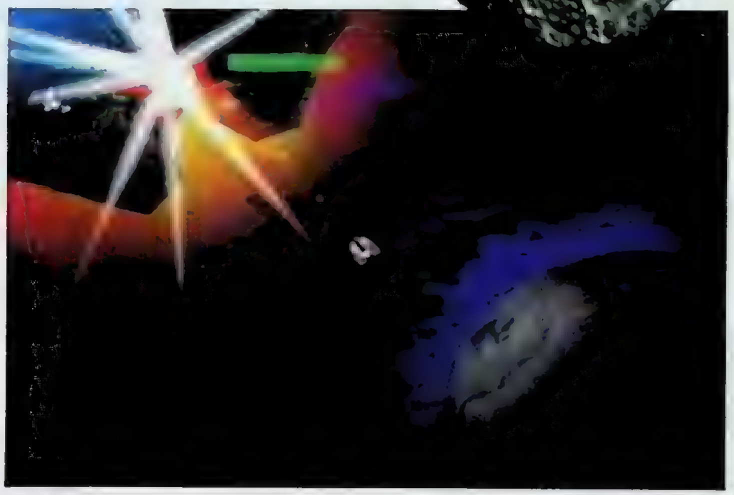
rymdskeppen dyker upp i en rad olika utföranden och former.

Även om grundtanken har följt med har det också lagts till nya saker. Nu kan du välja mellan tre olika skepp med olika värden på gas, rotationshastighet, sköldstyrka och eldkraft. Det finns även nya sorters asteroider, bland annat kristaller som återskapar sig själva om de inte skjuts sönder helt, energiabsorberande asteroider som skjuter tillbaka när de blir träffade och även oförstörbara asteroider som bara är i vägen.



Viktigaste skillnaden är kanske att spelet nu är indelat i nivåer och varje nivå i 15 banor där svårigheten hela tiden ökar. Den första delen är i stort sett samma som originalspelet, men de följande har nya ingredienser. På andra nivån finns ett svart hål i mitten, som hela tiden drar dig inåt. Den tredje utspelar sig nära en stjärna, där solvindar och kometer gör det svårare.

Dessa idéer tillsammans med en noga avvägd ökning av svårigheten och den enkla elegansen resulterar i ett utmärkt spel. Det finns mer raffinerade spel att köpa, men få av dem ger mer nöje för pengarna än *Asteroids*.



Spelet är packat med vackra effekter.

VISST FINNS DET MER RAFFINERADE SPEL ATT KÖPA. MEN FÅ AV DEM ÄR ROLIGARE ATT SPELA ÄN *ASTEROIDS*.

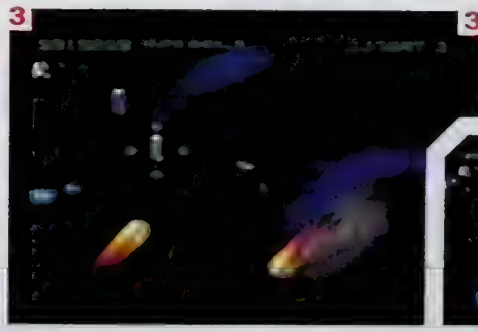
1



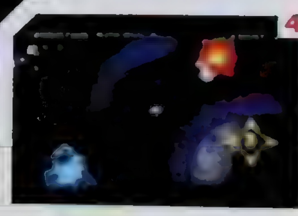
2



3



4



[1–2] Förutom originalskeppet finns ytterligare två att välja mellan. [3–4] På första nivån finns kometer och återskapande kristaller för att öka spänningen.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Färgrik och mjuk med snygga bakgrunder	7
■ SPELBARHET:	Hektiskt okontrollerat skjutande som bäst	7
■ HÅLLBARHET:	Du kommer att vilja spela det igen	7

Inte mycket mer än en uppblåst version av originalet, men 3D-versionen är lika beroendeframkallande och lika kul att spela.

7 AV 10

Fyra spelare · Minneskort kompatibelt · Dual Shock kompatibelt

■ UTGIVARE:	Black Friar	■ DISTRIBUTÖR:	Ännu ej bestämt
■ UTVECKLARE:	Formula Game	■ SPELTYP:	Framtidssport

Dodgem Arena

Hårda tag och raka puckstänger på en framtida amfiteater.

Funkar svävarstriderna i *Dodgem Arena*, eller får de oss att längta efter hederlig brännboll?







[1] Wipeout-liknande farkoster halkar omkring och försöker fånga den gäckande lilla pucken. Låter det kul eller? [2] Den blå grejen sprutar puckar. Ymf!

Tag en stor kannibalgryta. Släng i Blixt Gordon, en skiva *Wipeout 2097* och en romersk amfiteater. Rör om ordentligt och krydda med en knivsudd ishockey. Måltiden du får är givetvis oätlig, men troligtvis ganska lik *Dodgem Arena*. Det vill säga ett hopkok av det ena med det andra, hopslängt huller om buller och uppstramat i stilig intergalaktisk svid. Kort sagt, det är framtidssport vi talar om.

Året är 2049, supraledande material och högeffektiva vätebranslen har förändrat världen för alltid. Future-kidsen behöver inte längre gå i skolan, utan kan ägna all sin tid åt den omåttligt populära sporten Dodgem... och så vidare och så vidare i all oändlighet...

När man skalar bort allt marknadsföringstjafs, så är spelet rätt simpelt. Glid omkring med din svävare i ett cirkelrunt colosseum. Hämta en puck från mittpunkten och kör in den i målet som roterar runt banans kam. Mot dig står tre andra svävare. Där har du *Dodgem Arena*.

Eftersom man får 1000 latinum-poäng – vad nu det kan tänkas vara för något – varje gång man gör mål, så är det klart det enklaste sättet att vinna spelet på. Men det finns andra metoder att vinna fördelar, minst lika trevliga och viktiga för ett optimalt resultat.

Vi snackar kanoner här. Och vi snackar missiler. Sätt en sådan i avgasröret på den motståndare som har pucken, och se hur den svarta klumpen vrids ur hans metalliska grepp, samtidigt som du får några välförtjänta bonuspoäng. Bland övriga elektroniska leksaker kan nämnas en gripkrok som kan dra en bortkommen puck till din farkost, ett batteri som ger energi, en fartboost och en autopilot som styr rätt i mål.

Räknar man bort den sortens ytliga fringisar, så är spelet ytterst begränsat. Vinn en tävling och du går vidare till nästa, exakt likadan fast med en puck mindre. Inte så att man dör av upphetsning. Inte ens läget för två, eller upp till fyra ihopkablade spelare, lyckas väcka någon nämnvärd entusiasm.

Kanske är felet det uppenbart orealistiska i "sporten". Eller det slumpmässiga i om man lyckas ta pucken eller inte. Det är synd, för *Dodgem Arena* är smakligt framställt, fartigt och har en kontrollmekanism som är lättfattlig och reagerar snabbt.

Spelutvecklarna borde ju fatta att kosmisk fantasisport inte är deras gren. Vad är det för fel på vanlig brännboll?

Alternativen:

Dodgem Arena	6/10	*PSM14*
Streak	5/10	*PSM13*
Dead Ball Zone	6/10	*PSM06*







[1] Börja med att välja svävare. De skiljer sig åt i fråga om hastighet, styrka och utseende. Lite. [2] De olikfärgade cirklarna visar var målet, pucken och dina motståndare finns. [3] Här går det undan vill vi lova, men räcker det?

BETYG

■ GRAFIK:	Allt det grafiska lull-lull som god cybersport kräver	7
■ SPELBARHET.	Lättstyrt, men man somnar av tristess	5
■ HÅLLBARHET	Kanske kan läget för två spelare roa ett tag	6

Mumsigt ögongodis, men själva spelmekaniken förlorar snabbt nyhetens behag. Endast besatta cyber-punkare göre sig besvär.

6 AV 10

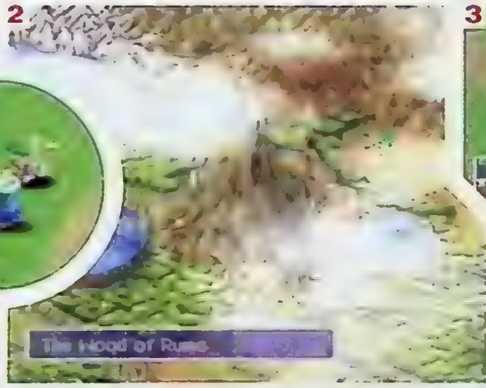
Fyra spelare · Minneskort kompatibelt · MULTI-TAP kompatibelt

■ UTGIVARE:	Funsoft	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	T&E Soft	■ SPELTYP:	RPG

Blaze & Blade
Eternal Quest

Kan rollspel på dator gå tillbaka till sina rötter och erbjuda högt spelvärde för flera spelare?

1


2


3


[1–3] Världskartan tillåter dig att gå in till platser och sedan slå dig ut.

Till skillnad från de flesta populära spel på PlayStation har rollspel alltid ansetts vara för en spelare. Nästan alla sport-, bil- eller fighterspel är bäst när man är två eller flera – till *Tomb Raider* och *Resident Evil* kan man ju ha publik – så är rollspel ofta gjorda för en spelare och är för komplicerade för att någon skall tycka att det är kul att titta på.

Det är detta som gör *Blade & Blaze*, det senaste rollspelet från Japan, unikt. Det är inte bara möjligt för en spelare att spela, utan upp till fyra kan vara med och döda monster, få erfarenhet och hitta saker.

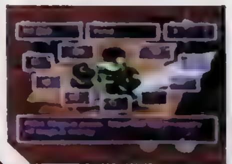
Spelet utspelar sig i en ganska typisk fantasivärld där spelaren eller spelarna blir hjältar och får uppdrag. Oftast brukar det ligga en illa dold handling bakom dessa uppdrag, men *Blade & Blaze* är mycket mer icke-linjärt och handlingen är inte det centrala. Det viktiga är action. Det utspelar sig i en 3D-värld där alla karaktärer och monster är polygoner. När du skapat din karaktär börjar du på Roadside Inn, som blir baslager för dina resor in i vildmarken. Härifrån kan du välja mellan olika uppdrag, det tillkommer flera hela tiden.

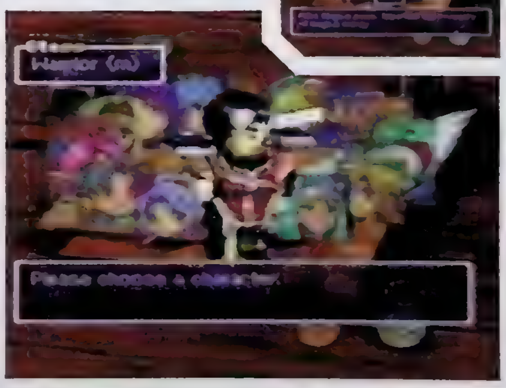
All strid, magi och utforskning utspelar sig i denna 3D-värld med karaktärer som springer runt och hackar monster i bitar.

Det är en bra idé, men tyvärr har den stora problem. För det första är *Blade & Blaze* inte det snyggaste PlayStation-spelet och dess kantighet är en besvikelse. Den största svagheten ligger dock i själva konceptet rollspel. *Blade & Blaze* kräver mycket tid och att dra ihop fyra spelare och spela i flera timmar verkar lite otroligt. Tyvärr så ligger spelets styrka i just fler-spelar-läget och att spela ensam är frustrerande och ganska tråkigt.

Om du har en grupp vänner som vill ta sig tid att spela så kommer det att bli kul. Men det finns bättre rollspel för en person.







Att göra karaktärer är enkelt och ger mycket valfrihet.

Alternativen:

Wild Arms	9/10	*PSM10*
Alundra	9/10	*PSM4*
Diablo	8/10	*PSM6*
Blaze & Blade	6/10	*PSM14*

BETYG

■ GRAFIK:	Lite enkla karaktärer och bakgrunder	6
■ SPELBARHET:	Fängslande, men lite för svårt att få grepp om	7
■ HÅLLBARHET:	För långt och invecklat för att passa flera spelare	7

Ett intressant försök att göra ett rollspel för flera spelare, men det fungerar i praktiken inte speciellt bra och tråkigt nog är det dessutom ganska dåligt.

6 AV 10

Speltest

En spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE:	UbiSoft	■ DISTRIBUTÖR:	xxxx
■ UTVECKLARE:	Vertex	■ SPELTYP:	Shoot 'em up

1

2

3


[1] Du skall aldrig hamna i en situation där två fiender är ute efter dig. Det gäller även i spelet. [2] Medsols från vänster har din display en radar, vapenstatus, jet-pack-status (nej, du kan inte flyga), sköldstatus och fiendens status. [3] Håll dig i rörelse för att överleva.

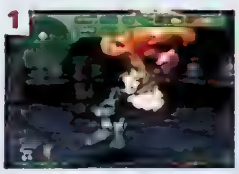
Shadow Gunner

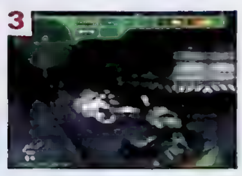
Håll avståndet när robotar slåss mot robotar i detta välgjorda, action-packade men tyvärr också småtrista spel.

Tack vare en forandring av upplagget jämfort med andra mekanikstridsspel tråkar inte *Shadow Gunner* ut dig med en massa inslag av robotdesign och robotkonstruktion. Spelet är ett rent action-shoot 'em up-spel med många olika nivåer med militarbaser som du kan skjuta, bomba och jämna med marken.

Din robot får mer kraft från de sönderskjutna motståndarna och det enda du behover tänka på är att hålla dig undan och inte bli traffad medan du skjuter på andra med dödlig precision.

Tyvärr är *Shadow Gunner* en smula tråkigt. När du val listat ut hur du skall gora (spring runt och skjut hela tiden) kommer du att klara alla nivåer galant. De svårare nivåerna tar bara lite längre tid. Trots att det finns många olika motståndare (små, nästan obeväpnande robotar; stora, robotar med mycket vapen; stillastående laserskjutande vaktposter och dylikt) verkar AI:n inte fungera olika. Så snart man kommer inom skjuthåll borjar de skjuta medan de håller sina förprogrammerade rundor. Gå utanför skotthåll och de tappar intresset för dig.

1

2

3


[1] Var vänlig ta hänsyn till skyltarna där det står "Ej rökning". [2] Ännu en bild på din robot. Nämnde vi att spelet är en smula enahanda? [3] Fegisar retirerar baklänges. Buhuu, jag vill hem till mamma!

Nivåerna ändras inte heller speciellt mycket. Aven om de olika nivåer kräver olika saker (på en skall du förstora luftvärnskanoner så att stället kan flygbombas, på en annan skall du förstöra krigsmaterial på ett tåg) så förvandlas allt till slut till saker som skall förstöras. Hitta ditt mål, skjut och håll avståndet medan det exploderar annars kan du själv bli skadad.

Det finns dock lite nöje i detta bra gjorda, men oinspirerande spel. Ibland är man dum nog att attackera två motståndare på en gång, men då är det bara att åka därifrån och börja om. Nivåerna är ganska bra utformade, men utan den känsla som gör *Tomb Raider* och *Duke Nukem* så roliga. Och det är roligt att se sin robot växa i styrka medan du kommer vidare i spelet, men det finns mer underhållande sätt att tillbringa en kväll med PlayStation.

De kanske skulle ha tagit med lite inslag av robotdesign och robotkonstruktion, trots allt...

1

2


[1] Tyvärr kan du inte se runt hörn så du måste gå runt. [2] Spräng saker, se till att du inte blir sprängd. Enkelt spel.

BETYG

■ GRAFIK:	Vi har sett bättre	6
■ SPELBARHET:	Upprepande, men explosivt	6
■ HÅLLBARHET:	Många nivåer, som liknar varandra	6

Det kommer inte att slå *MechWarrior 2*. Att slopa förvaltningsdelen kunde fungerat men actiondelen är inte tillräckligt bra för att ersätta den.

6

AV 10

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80



Silent Hill

PSX CONV

469:-

RELEASE 26 FEBRUARI !!

KONAMI TAR SINA FÖRSTA STEG IN I SKRÄCKGENREN SOM TILLS NU DOMINERATS AV RESIDENT EVIL. FILMSEKVENSERNA ÄR NÅGRA AV DE BÄSTA NÅGONSIN. SPELAS I EN POLYGONAL VÄRLD MED REALTIDSSTRIDER.



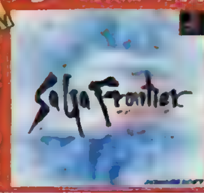
Final Fantasy Tactics

PSX CONV

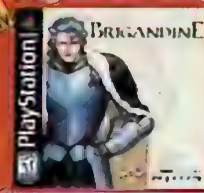
549:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

VI HAR ÄNTLIGEN LYCKATS FÅ TAG PÅ SQUARE'S FANTASTISKA TAKTISKA ROLLSPEL. DETTA SPEL TILLVERKAS INTE LÄNGRE OCH KOMMER INTE ATT SLÄPPAS I SVERIGE



Saga Frontier 399:-



Brigandine 469:-



Bushido Blade 2 469:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA



Xenogears 469:-



Parasite Eve

469:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7! ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG. DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.



Brave Fencer Musashi

PSX CONV

469:-

SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD

INNEHÅLLER DESSUTOM ETT SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8

SPECIALERBJUDANDE

PSX CONV



Wild Arms + RGB Scart + Converter

698:-

GUIDER

UPPTÄCK ALLA HEMLIGHETER I DITT FAVORITSPEL

- Alundra
- Breath Of Fire 3
- Final Fantasy 7
- Final Fantasy Tactics
- Kartia
- Metal Gear Solid
- Parasite Eve
- Resident Evil 2
- Saga Frontier
- Tactics Ogre
- Tekken 3
- Tombraider 2
- Tombraider 3
- Xenogears



149:-

MOVIE CARD

SE VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!

SENASTE VERSIONEN MODEL 940

STORT SORTIMENT AV VIDEO CD FILMER



BLA FÖLJANDE ANIME FILMER, TEKKEN, STREETFIGHTER, DRAGON BALL Z MM

RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

795:-

SOUNDTRACK

Titel	Pris	Titel	Pris
Bio Hazard Symphony (Resident Evil)	249:-	Final Fantasy 2 CD	249:-
Bio Hazard 2 (Resident Evil 2)	249:-	Ghost In The Shell	199:-
Chrono Trigger, 3 CD	349:-	Parasite Eve, 2 CD	249:-
Final Fantasy 6, 3 CD	349:-	Romancing SaGa 2	199:-
Final Fantasy 6, Grand Finale	199:-	Saga Frontier, 3 CD	349:-
Final Fantasy 7, 4 CD	499:-	Secret Of Mana	199:-
Final Fantasy 7, Reunion Track	199:-	Secret Of Mana +	199:-
Final Fantasy Pray	199:-	Streetfighter 2, 2 CD	299:-
Final Fantasy Tactics, 2 CD	249:-	Xenogears, 2 CD	249:-

Dreamcast

inkl strömtransformator, joypad, modem, passport CD, AV kablar.

1 års garanti - Ring för aktuellt pris

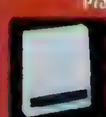
VMS Memory Card	449:-	Sonic Adventure	RING
Dreamcast Joypad	449:-	Sega Rally 2	RING
Virtuafighter 3	RING	Pen Pen	RING
Incoming	RING	Powerstone	RING

PLAYSTATION CONVERTER

Nu är det äntligen här, tillbehöret som gör det möjligt för dig att spela originalspel från USA, Japan och Europa

Convertern monteras på bara några sekunder, utan att du behöver göra några lödningar

Du behöver alltså inget chip och convertern passar alla modeller. Playstation convertern sätts in i expansionsporten. RGB Kabel krävs!



Utöver allt detta ingår även möjligheten att använda fuskkoder till Xplorer, Gameshark och Action Replay

PSX CONV Spel som är kompatibla med Playstation Converter markeras med denna flagga

349:-

Beställning före 17.00 - 24h leverans*

* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Återförsäljare! Ring för prislista!
Vi erbjuder bra priser på Playstation produkter!

Under 15 år? Skicka skriftlig beställning med förälders underskrift.

Outhämtade försändelser debiteras med 149:-

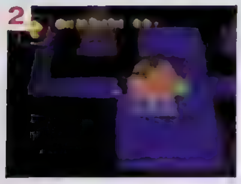
Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg
Kräver Converter eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

www.gameshop.nu











[1–2] Svinga staven för att ta sig över en öppning och flytta runt saker är bara två av de saker som apan kan göra. [3–4] Mardrömskungen i egen hög person. [5] Världskartan visar vart du skall gå härnäst.

Monkey Hero

Han är söt, han har päls, han erbjuder en enkel väg in i rollspelens värld och han slåss med en stav.

Kung Markatta är tillbaka – i TV-spelform...



Låt oss göra en sak klar från borjan. Om du ar gammal nog att minnas filmen om Kung Markatta och hoppas att *Monkey Hero* skall låta dig återuppliva stavsvingandet och rida på molnen så kommer du att bli besviken. För även om de ar baserade på samma kinesiska myter – och det är en hel del stavsvingande inblandat – så finns det ingen religios dam och ingen hast som egentligen ar en drake.

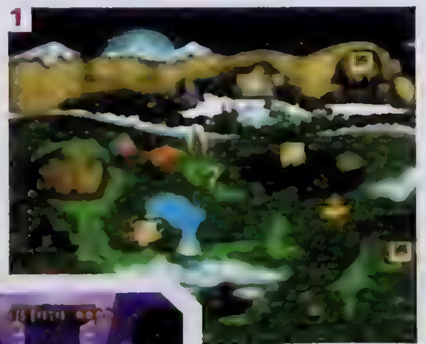
Du kommer också att vara for gammal for det här spelet, for det ar ett försök att introducera de unga spelarna for PlayStations rollspel genom att kombinera arkadaventyr med enkla rollspelsdelar. Aven om den beskrivningen gor *Monkey Hero* till en besvikelse for många, så är spelet en succé om man ser det utifrån de forutsattningarna.

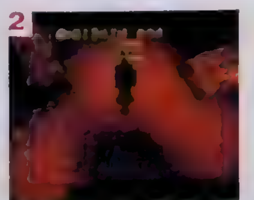
Spelet kretsar kring de tre varldarna i kinesisk folktro – dromvarlden, den vakna varlden och mardromsvarlden. När Mardromskungen använder sina krafter och tar anden från sovande barn och anvander drömmarna som en väg in i den vakna varlden aventyrar han balansen mellan de tre varldarna. Du behover antagligen inte tre gissningar for att lista ut vem som skall stoppa honom. Du spelar själv den lilla apan och forst måste du möta Mardrömskungen och hindra honom från att få tag på krafterna i den magiska sagoboken. Det gör honom arg och han sprider ut de åtta kapitlen runt om i den vakna världen. Än en gång är det inte svårt att lista ut vem som skall hitta dem.

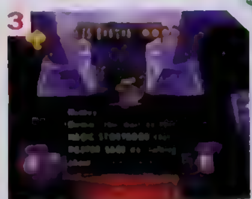
Detta medför att du måste söka igenom hela den stora varlden och slåss mot elakingar, lösa gåtor och hitta saker och få nya fardigheter under tiden. Precis som *Alundra* har spelet inspirerats av *Zelda*-serien, men har förenklats och hamnat någonstans mellan *Alundra* och *Spyro* och *Crash Bandicoot* i svårighetsgrad. Rollspelsdelen innebär att karaktären utvecklas under spelets gång. Medan du spelar får apan många nya vapen och saker, som ger honom specialformågor och aven mer livspoang och extraliv.

Allt är bra, rent och kul, men kanske en smula enkelt för den mer erfarne PlayStation-ägaren, som istallet borde pröva *Alundra*,

MÖT MARDRÖMSKUNGEN OCH HINDRA HONOM FRÅN ATT FÅ TAG PÅ KRAFTERNA I DEN MAGISKA SAGOBOKEN.





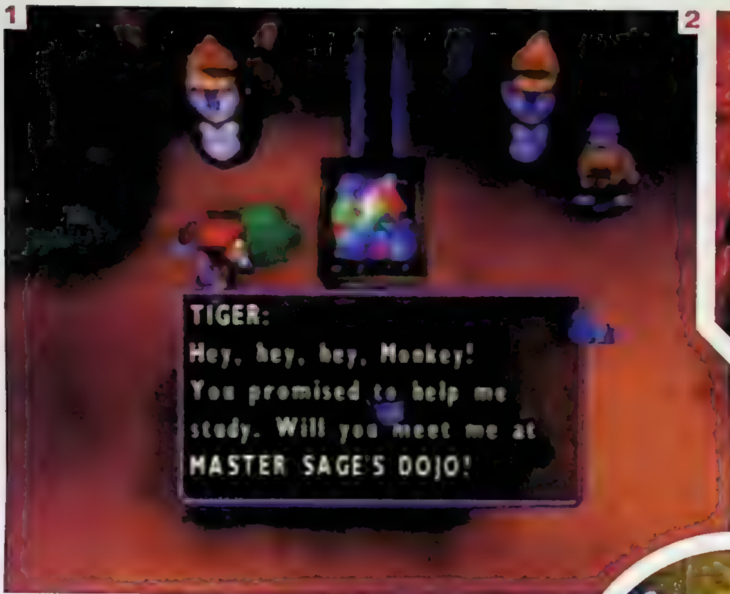


[1] Världen i *Monkey Hero* är stor och varierad. [2] Kistor innehåller mycket bra saker. [3] Den magiska sagoboken.

En spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Take Two Interactive ■ DISTRIBUTÖR: IQ Media
■ UTVECKLARE: Blam ■ SPELTYP: Arkadäventyr/rollspel

1



2



3







[1–3] Du börjar i en gruva där du introduceras för spelkontrollerna och några enkla problem.

Breath of Fire III eller *Wild Arms*. För de yngre och/eller mindre erfarna spelarna, som det uppenbart är riktat till, har *Monkey Hero* mycket att erbjuda. Svårigheten ökar gradvis och är väl avvägd, handlingen är enkel och spelet är njutbart och tillfredsställande.

Det är inte lika bra ställt med grafiken. Även om *Monkey Hero* är trivsamt och färgrikt med stora figurer och enkla bakgrunder är det lite obearbetat på vissa platser. För det mesta är figurerna enkla med bara några få rörelser som inte utnyttjar PlayStations potential. När du snurrar apans stav resulterar det i suddighet istället för de genomskinliga, mjuka effekterna som används i andra spel.

Det finns också en del småsaker med spelbarheten. Att besegra elakingarna i början kräver lite mer timing och eftertanke än det borde, speciellt med tanke på målgruppen. Även att spara sitt spel kan vara lite frustrerande. När du har sparat flyttas du tillbaka till den senaste kontrollpunkten i spelet. Det skulle varit bättre om spelaren uppmanades att spara vid varje kontrollpunkt eller ha en symbol som visar var man kan spara.

Trots dessa småfel är *Monkey Hero* ett bra spel på sitt sätt, och det är bra anpassat till sin målgrupp. Skrattar du åt *Final Fantasy VII* så skall du inte köpa detta, men om du inte spelat så mycket eller har småsyskon att köpa spel åt kan du välja sämre än det här.

MONKEY HERO ÄR TRIVSAMT OCH FÄRGGLATT MED SINA STORA FIGURER OCH ENKLA BAKGRUNDER. MEN GRAFIKEN UTNYTTJAR INTE RIKTIGT PLAYSTATIONS MÖJLIGHETER.

3



1



2



[1–3] Den första stora labyrinten är biblioteket, där den magiska sagoboken finns. Här finns också problem att lösa och elakingar att slåss mot.

Alternativen:

Crash Bandicoot 3	9/10	PSM13
Alundra	9/10	PSM[illegible]
Wild Arms	9/10	PSM10
Spyro The Dragon	9/10	PSM12
Breath of Fire III	9/10	PSM[illegible]
Monkey Hero	7/10	PSM14

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK: Stort och färgrikt, men lite enkelt och fyrkantigt 7
■ SPELBARHET: Enkel blandning mellan arkadäventyr och rollspel 7
■ HÅLLBARHET: En imponerande stor värld att undersöka 8

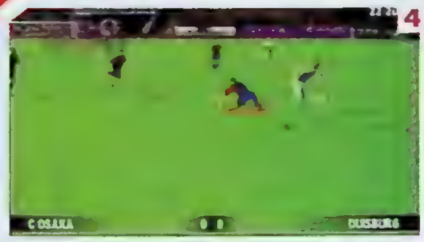
En väl avvägd blandning av olika spelsorter, som kanske är lite för enkel för den genomsnittlige spelaren, men som kommer att passa de lite yngre mycket bra.

7 AV 10









[1] Nigeria mot Freiborg. Vill någon ha en biljett? **[2]** Du är Chris Waddle. **[3]** Så mycket pengar och du hamnar bakom en stolpe? Fy! **[4]** Glidtacklingar är glädjen själv.

Michael Owen's World League Soccer '99

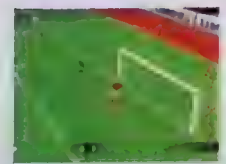
Englands största fotbollstillgång lånar ut sitt babylena utseende och sin otroliga bollkontroll till den senaste medverkaren i PlayStations liga.

WLS '99 påstår sig vara den tänkande mannens fotbollsspel. Det har inte samma omedelbara tillfredsställelse som *FIFA '99*, men det erbjuder total kontroll istället. Förutom de standardiserade passarna, bollnedtagningarna och volleysparkarna har *WLS '99* också gå-över- och dra-tillbaka-rörelser för att klara av försvaret. Tyvärr betyder sådana tillägg att det instinktiva i kontrollerna försvinner. Och däri ligger problemet.

Det finns tillfällen då kontrollerna känns som de i spelet Twister. Över bollen och snabbt vända sig om i Owen-stil kräver upprepade dubbeltryckningar och mycket arbete med D-knappen. Det är inte likt resten av kontrollerna och det är mycket frustrerande mitt i matchen. Dessa rörelser är en extra fjäder i hatten för *WLS '99* och också de som kommer att vara skillnaden ifall man köper spelet eller inte. De intrikata och fingerböjande kontrollerna kommer att göra vanliga spelare konfunderade. De skulle få ut mer av *FIFA '99*, men för de som gillar *ISS Pro* kommer *WLS '99* gå hem på grund av dess realism. Vi har inte bestämt oss: vi uppskattar de fina kontrollerna Eidos har gett oss, men det innebär för mycket arbete för spelaren. Det finns så många tricks i spelet att alla dubbeltryckningarna inte kommer att fungera. Spelet utnyttjar inte alla knappar så att några av dem kanske skulle kunna ha använts för att förenkla saker och ting?

Bakom de ibland petiga kontrollerna gömmer sig ett skicklighetsspel. PSM har aldrig tidigare sett så intelligenta målvakter i något PlayStation-spel. Här tippar de över bollen eller springer ut och tar hand om bollen. Skjutandet fungerar också bra med en AI-assitant i ett läge, som låter dig öka höjd efter du sparkat. Men med

***WLS '99* är inte för vem som helst. Spelets kontroller innebär mycket tryckande med realism som resultat. Vill du ha action? Välj EA Sports. Vill du ha en fingermatch? Välj Eidos.**







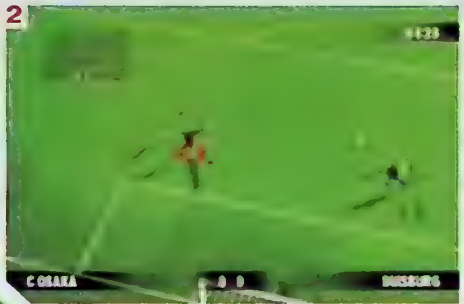
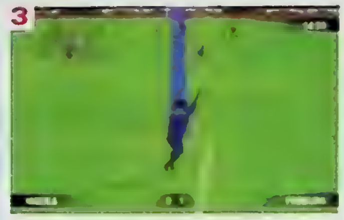




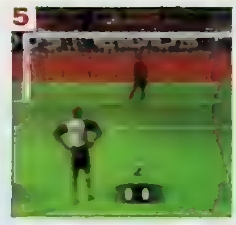


[1] Seså, spring och lägg mål. **[2]** Spring målis – inte en bra idé ens i de bästa situationerna. **[3]** Ojoj, hattrick på gång.

■ UTGIVARE:	Eidos	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Silicon Dreams	■ SPELTYP:	Fotboll


[1] Rätt är er! [2] Mmm, snygg kameravinkel. [3] Det här är antingen hur högt, långt och vilken vinkel man skall skjuta i för att lägga mål eller också har målvakten ätit något olämpligt. [4-5] Trots *WLS '99* kontroller kan det bli straff.





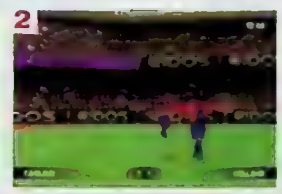
tanke på hur *WLS '99* slår sig själv för bröstet med sitt lättförståeliga kontrollsystem så finns det några grundlaggande fel. Tacklingen är oprecis och konstig. Det två olika stilar som finns att välja mellan verkar imponerande, men om du försöker ta bollen saknas den rätta timingen. Även passningen saknar precision och spelarna reagerar inte på knapptryckningarna.

Detta mönster upprepar sig även i inledningen. Även om spelarna är avbildade i högupplösning och har mycket detaljer så skulle animationen i spelet behöva bättras på. Spelarna springer och reagerar som de skall, men det finns inget flyt i matchen. Det blir uppenbart när bollen är spelad och det ser ut som spelaren stängs av. Positivt är att kamerorna smälter in i varandra för att visa långa passningar. Det finns även TV-kontroller så att du kan se off-sidebeslutet bakifrån linjemannen. Tråkigt nog innehåller denna vy dåligt gjord publik. De är stora färgklumpar.

Slutsatsen är att *WLS '99* tar ett steg framåt med sitt kontrollsystem, men ett steg bakåt vad gäller dess utformning. Det är frustrerande att se ett så lovande spel tappa på grund av sådana grundläggande problem. Ibland kan ett trick lyckas och skvallra om det som finns inom spelet, men i nästa ögonblick är det en lam tackling eller en rörelse som rinner ut i sanden på grund av att man tryckte på fel knapp. Som ett lägga-mål-och-passa-spel är *WLS '99* bra och vi tror att det har mera djup än sina konkurrenter. Men genom att gömma de framsteg som gjorts bakom ett ovanligt kontrollsystem har Eidos gjort bort sig. Speciellt nu när *FIFA '99* och *ISS Pro '98* är så lätta att börja spela.

Om *WLS 2000* kan släta ut de irriterande inslagen och göra det mera spelbart från början då tror vi att Eidos kommer att toppa PlayStations lista nästa år. Som det är nu får *WLS '99* sitta kvar på bän-

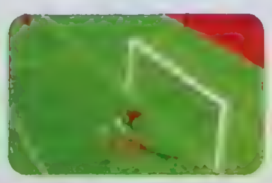
SPELARNA SPRINGER OCH REAGERAR SOM DE SKALL, MEN DET FINNS INGET FLYT I MATCHEN.


[1] Man kan bara anta att målvakten har loppor eller nåt. [2] Blandningen mellan balett och fotboll fortsätter. [3] Ett mål, en hyllning, en träff i duschen och bli kliad. Mums.

I SÄKRA HÄNDER

Allt beröm måste målvakten i *WLS '99* få. De sätter en ny standard för intelligens i ett fotbollsspel när de regerar på fara, räddar med fingertopparna och slår undan bollar. De springer till och med ut på plan och sparkar undan bollar som ett sista försvar.


Målvaktens gymnastik. Bättre än verkligheten? Ja!

Alternativen:

ISS Pro '98	9/10	PSM06
World Cup 98	9/10	PSM07
Michael Owen's WLS	8/10	PSM14
Actua Soccer 3	8/10	PSM13

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

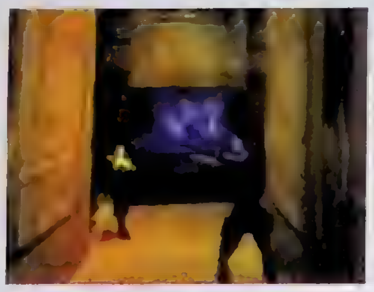
■ GRAFIK:	Detaljerat, men spelarna ser ut att ha kramp	7
■ SPELBARHET:	Spelbart, men kunde varit lättare	8
■ HÅLLBARHET:	Djupet finns om du vill ge dig in i det	8

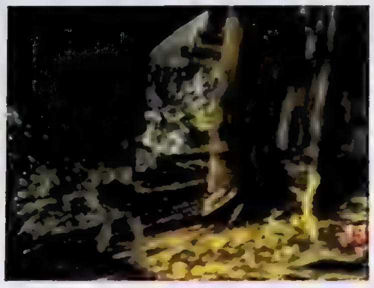
Eidos ville att *WLS* skulle bli deras stjärnspelare, men istället lade de självmål. Invecklade kontroller med många knapptryckningar. Men ge dig inte.

8 AV 10

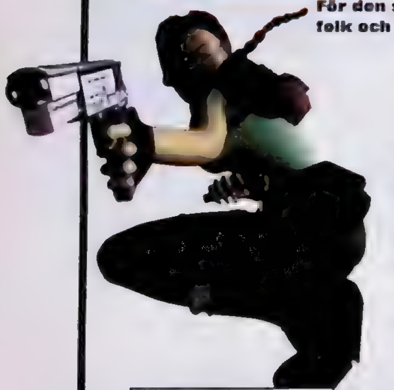
TIPS

HUR SKULLE DET VARA OM DU FICK ALLA NYCKLARNA I TOMB RAIDER 3, ODÖDLIGHET I SHADOW GUNNER ELLER MÖJLIGHET ATT SJÄLV VÄLJA BANA I R-TYPES? OM DU TYCKER ATT DET LÅTER LOVANDE SKA DU LÄSA DEN HÄR SIDAN NOGA.





För den som fuskat till sig alla Laras vapen går pangandet på folk och få som en dans.



TOMB RAIDER 3

Laras tredje äventyr är inte bara det bästa, utan även det största. Här finns mängder av hemligheter att hitta, så ta en titt på dessa hjälpsamma fusk så du inte missar nåt!

Knappa in dessa fusk under spelets gång, pausa inte för att göra det. När det till exempel står [illegible] x4 betyder det att du ska trycka [illegible] fyra gånger i rad.

Hoppa över bana
[illegible], [illegible], [illegible] x2, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible] x4, [illegible], [illegible], [illegible] x4, [illegible]

Om du gjort rätt kommer du höra Lara säga "No", varpå bilden fryser och du kommer vidare till nästa bana.

Alla vapen
[illegible], [illegible] x2, [illegible] x4, [illegible], [illegible], [illegible] x2, [illegible], [illegible] x2, [illegible] x2, [illegible], [illegible] x2, [illegible]

Om du gjort rätt kommer du höra Lara skrika till. Du ska nu ha alla vapen, all ammunition, alla savekristaller och alla medipacks.

Alla nycklar och hemligheter
[illegible] x5, [illegible], [illegible] x3, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible] x2, [illegible], [illegible] x2, [illegible], [illegible] x2

Om du gjort rätt kommer du höra Lara sucka. Fusket ger dig inte bara alla nycklar i spelet, utan även åtta andra små hemliga prylar.



Full hälsa
[illegible] x2, [illegible], [illegible], [illegible] x6, [illegible], [illegible] x3, [illegible], [illegible] x5

Fyller på energistapeln till max

Nyckeln till racingbanan
[illegible], [illegible] x3, [illegible], [illegible] x8, [illegible], [illegible] x5, [illegible], [illegible] x2

Ger dig nyckeln till racingbanan i Laras stora gods.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87
(Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40
(Vardagar 9.00-17.00)

APOCALYPSE

Den som tycker att Bruce Willis är irriterande i sina många actionfilmer ska hålla sig så långt borta från Apocalypse som möjligt. Men för den som gillar den gapige amerikanen kan det vara ett ganska underhållande och lite nytänkande shoot 'em up.

För att aktivera fusken ska du pausa spelet och sedan hålla inne [illegible] medan du knappar in koderna.

Öppna låsta nivåer:
△, ↑, ⊗, ↓

Alla vapen:
⊡, ◎, ↑, ↓, ⊗, ⊡

Osårbarhet:
↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓



Om Lasso Åberg varit med i *Rogue Trip* istället för i Sällskapsresan hade han antagligen inte levat nu.

ROGUE TRIP

Om du funderar på att åka på semester är detta ett spel du ska undvika. Eller åtminstone bör du försöka att undvika sådana resebyråer som de som sköter arrangemangen i *Rogue Trip*...

Skriv in följande koder som lösenord:

Funtopia
⊗, ◎, [illegible], ⊗, ⊡, L1

Gulch
⊗, ⊡, ◎, L1, [illegible], ⊡

Boss 1
◎, [illegible], [illegible], ⊡, L1, [illegible]

Boss 2
◎, ◎, [illegible], L1, △, △

Bigg Daddy Boss
⊡, △, ◎, ◎, [illegible], [illegible]

Flygande tefat
[illegible], ⊡, ⊗, ⊡, [illegible], ◎

Spela som Goliath
△, L1, [illegible], ⊗, [illegible], [illegible]

Spela som Nightshade
[illegible], [illegible], L1, L1, ⊗, ◎

Spela som Helicopter
L1, △, [illegible], △, △, [illegible]

Dubbla pick-ups
L1, [illegible], ◎, L1, [illegible], ⊡

Bättre bepansring
[illegible], △, [illegible], △, L1, ⊡

Obegränsat med hopp
◎, ⊡, [illegible], ⊗, △, [illegible]

Duke Nukem videosekvens
⊡, ⊡, ◎, ◎, △, △



Med hjälp av de olika specialstegen i *Bust A Groove* kan du tjäna extra mycket poäng.

BUST A GROOVE

För den som har lust att skaka loss fast utan discogolvens ölbestänkta ytor är *Bust A Groove* det perfekta alternativet. Med några väl inövade knapptryckningar kan du få det att svänga loss ordentligt, och ännu roligare blir det om du behärskar de olika karaktärernas specialsteg:

HEAT: ↑, ↓, ↑, ○
FRIDA: ↑, ↓, ↑, ○
STRIKE: ↑, ↑, ←, ○
HAMM: ↓, →, ↑, ○
KELLY: →, ←, →, ○
SHORTY: ↓, ↓, ↓, ○
HIRO: →, ↑, ↓, ○
PINKY: ↑, ←, ↑, ○
GAS-O: ←, ↓, →, ↑, ○
KITTY N: ↓, ↓, →, ○
CAPOEIRA: →, ↑, →, ✕
ROBO-Z: ↑, ↓, ←, →, ○
COLUMBO: ↓, ↓, ↓, ○
BURGER DOG: ↓, →, ↑, ○

Dessutom kan du variera karaktärerna lite om du håller inne Select medan du väljer din favorit.

R-TYPES

Irems första shoot 'em up har kommit att bli en av de största klassikeran i genren. Därför har alla PlayStation-ägare anledning att dra på mungiporna när spelet äntligen kommit till konsolen, nu förstärkt med uppföljaren *R-Type II*.

Välj bana
Markera Options i antingen *R-Type* eller *R-Type II*, tryck [illegible] tio gånger i snabb följd och sedan [illegible] tio gånger i lika snabb följd. När du sedan börjar en ny omgång kan du pausa spelet och trycka på styrkorset för att välja bana.

Alla vapen
Pausa spelet och håll inne [illegible] medan du trycker →, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑, → , och sedan T△, □, ✕, ○ eller [illegible] för olika vapen.

Turbo
Pausa spelet och håll inne [illegible] medan du trycker →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, ○.

Slow motion
Pausa spelet och håll inne [illegible] medan du trycker →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, ✕.





I *Shadow Gunner* drabbar robotarna samman som aldrig förr. Vi snackar tung robotaction av klassiskt snitt.

SHADOW GUNNER

I detta spel slåss stora robotar med stora vapen, och för den som gillar genren kan det vara mycket intressant. Givetvis finns det några roliga fusk att använda sig av för att göra det hela ännu intressantare.

För att komma åt fuskskärmen ska du gå till huvudskärmen och trycka på △ tre gånger, mycket snabbt, medan du håller inne Select.

Sedan är det bara att föra in följande fusk:
Osårbarhet: △, ○, ○, △, ○, □, ✕, ✕

Osynlighet: □, △, ✕, □, △, ○, ✕, △

Supervapen: ✕, ○, △, ✕, ✕, ○, ✕, □
Toppkamera: △, △, ✕, ✕, □, ○, □, ✕

Välj bana: □, ✕, □, △, ✕, △, ○, □

När du knappat in fusket som låter dig välja bana kan du gå till startskärmen och trycka åt ← och → medan du håller inne select för att välja bana själv.

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1 och 2!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

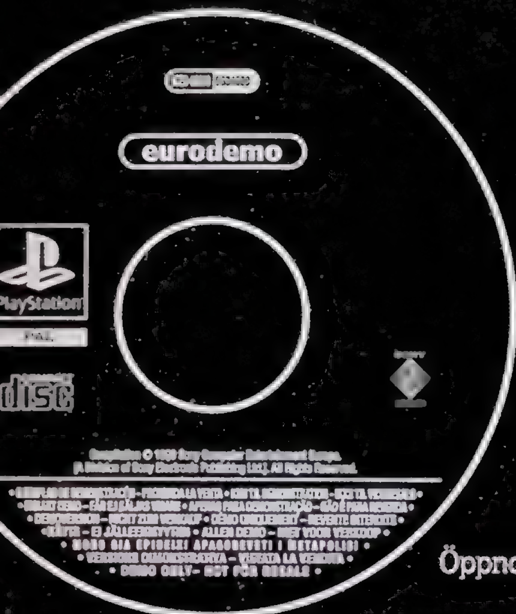




PlayStation Guide nr 3
snart ute i en kiosk nära dig!



Månadens CD-skiva



Öppna luckan på vid gavel och tryck in PSM:s största skiva någonsin. Den innehåller inte bara en försvarlig bit av det bästa spelet någonsin, utan dessutom fem andra spelbara munsbitar att festa loss på, plus otroliga **fjorton fullständiga Yaroze-spel.**

Baxna!

Metal Gear Solid

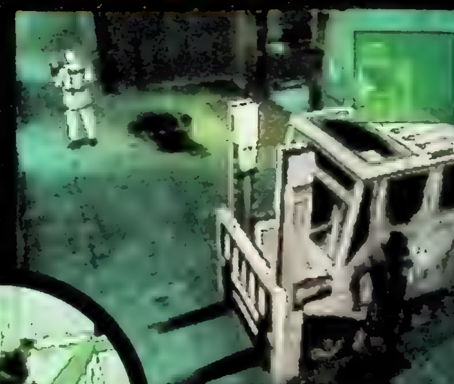
■ UTGIVARE:	Konami
■ SPELTYP:	3D-action/strategi
■ PROGRAM:	Spelbar demo

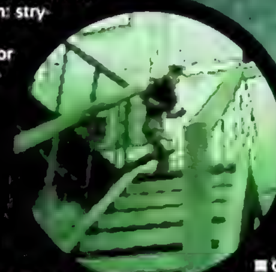
Taktisk spion-action. Så kan undertiteln till *Metal Gear – "Tactical Espionage Action"* – översättas, och det är precis vad det är frågan om. I rollen som den topphemliga agenten Snake ska man infiltrera fiendens basläger. En direkt konfrontation med fienden vore lika med självmord, så istället handlar det om att smyga sig in: strypa ensamma väktare bakifrån, ducka under bevakningskameror och desarmera alla möjliga sorters fällor.

Den japanska utgåvan hyllades som det bästa PlayStation-spelet någonsin, och den europeiska versionen gör knappast någon besviken, även om det i västerländska ögon kanske brister en aning i fråga om varaktighet.

Det här är ett spel som kombinerar action, upptäckarglädje och problemlösning skickligare än *Tomb Raider 3*. Jo, faktiskt.

I den spelbara demon kan man utforska skeppsdockan, inhägnaden och till och med ta sig igenom basens försvarsverk. Spring omkring i tankhangaren och försök att undvika vakterna. Gå in i första våningens källare. Undvik Darpa-hövdingen i cellenheten om du inte vill att demon ska ta slut i förtid. Och var försiktig där ute...





Alla vänner av gaffeltruckar kommer att uppskatta hur deras favoritmaskin framställs i spelet. Titta bara på den här lilla godingen!

■ övriga inslag

I det färdiga spelet kan man gå djupare i militärkomplexet, spränga upp hål i väggarna med sprängladdningar, slåss ensam mot stridsvagnar och ta hand om en osynlig ninja.

■ ytterligare information

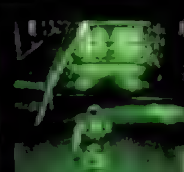
Du hittar en stor och djuplodande recension av *Metal Gear Solid* i detta nummer. Bläddra till sidan 38. Det är en order, soldat!

■ kontroller

Styrkors	Riktning
△	Förstapersons perspektiv
✕	Kryp ihop / kräla
□	Kasta
○	Attack
[ikon]	Packning
[ikon]	Portkodstelefon











Oavsett vad skärmbilderna ovan gör vid handen, så förekommer det faktiskt andra färger i *Metal Gear* än grönt. Spela och se själv.

Cool Boarders 3

■ UTGIVARE:	SCEE
■ SPELTYP:	Snowboard
■ PROGRAM:	Spelbar demo

När Sony lämnade stafettpinnen till de nya killarna på 989 Studios inför sitt tredje snowboard-spel, så var vi nog en del som undrade om det inte skulle bli en vurpa den här gången. Hur många uppföljare kan man egentligen göra innan de bara blir sämre? Som tur var visade sig det tredje spelet bli precis lika kul som de två andra, även om infallsvinkeln är litet annorlunda.

Träd, stenar och stugor har gjort backen till en otrygg plats att vara på, och de har sällskap av hopp, isfloder och en och annan snöplog. Man kan tycka att kontrollerna är litet väl tungrodda i början, men med litet övning (och möjligtvis en analogkontroll som gör rörelserna mjukare) så kommer det rytmiska utförssvischandet att sitta som en smäck. Den här demoversionen ger en försmak av den suveränt designade Downhill-sektionen med en fullständig bana. Se upp där nere.

■ kontroller

D-Pad	Flytta brädan
◎	Hoppa
◎	Tvär sväng
L1/R1	Slå åt höger/vänster
L2	Byt ställning
R2	Långsam nedfärd

■ övriga inslag

Det fullständiga spelet bjuder på omkring 30 utmärkta banor utspridda över fem olika berg. Det finns 23 brädor och 20 åkare, och man kan prova på lägena Halfpipe, Big Air och Slalom.

■ ytterligare information

Cool Boarders 3 recenserades i nummer 13 och fick betyget 8/10.



Det är ett välkänt faktum att om man tar bort hjulen från en skateboard kan den glida på snö.

Ingen panik!

[illegible]

Fel på skivan?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till Svenska PlayStation-Magasinet Box 12598 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "[illegible]"

Devil Dice

■ UTGIVARE:	SCEE
■ SPELTYP:	3D-pussel
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Vi har länge misstänkt att pusselspelen är djävulens verk, men vi saknade bevis. Tills det här spelet kom i våra händer. *Devil Dice* tar idén att lägga klossar i rad så att de försvinner ett steg längre, bortom all ära och redlighet. Med hjälp av en käck liten demon ska man flytta och vrida på en massa tärningar. Grundidén är att rada upp tärningarna så att antalet prickar matchar antalet tärningar som ligger intill varandra i en lodrät eller vågrät rad. I praktiken så blir det här ganska så komplicerat – om man snabbt får upp en intilliggande tärning med samma nummer överst så blir resultatet en ännu större explosion, och tärningar med endast en prick på kan man bara få bort med en implosion i närheten. Om tärningen man står på försvinner är man fast på spelytan (där man kan knuffa omkring tärningarna) och det enda sättet att komma upp igen är att stå på en tärning när den åker uppåt.

■ kontroller

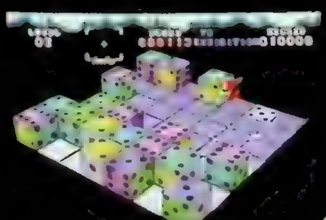
Styrkors	Flytta tärningar
L1/R1	Byt kameravinkel (Bara i Puzzle-läget)

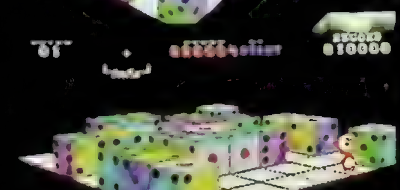
■ övriga inslag

Det kompletta spelet har ett War-läge för upp till fem spelare och ett Battle-läge för två samtidiga spelare.

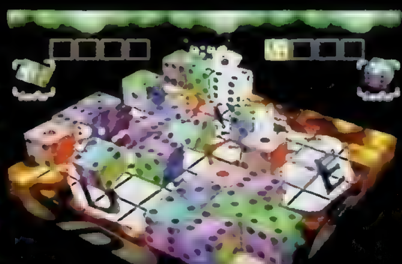
■ ytterligare information

Devil Dice recenserar vi på sidan 56 i det här numret. Det får betyget 7.









Spela tärning med Hin Håle. Två motsatta sidor på tärningen har alltid summan sju – det är bra att veta.

Max Power Racing

■ UTGIVARE	Infogrames
■ SPELTYP	Racing
■ PROGRAM	Spelbar demo

Uppföljaren till det underskattade *Total Drivin'*, *Max Power Racing*, kombinerar det arkadbetonade med realistiska inslag, och resultatet blir en snabb och livsfarlig åktur.
Det unika med *Max Power Racing* är att vissa av farorna på senare nivåer är dödliga – att falla från en bro innebär att loppet är över för din del. I den här demon så bestraffas den sortens upptåg bara med lite förlorad tid. Här får du nöja dig med en amerikansk ökenbana – se bara till att inte vingla av vägen när du korsar floden.

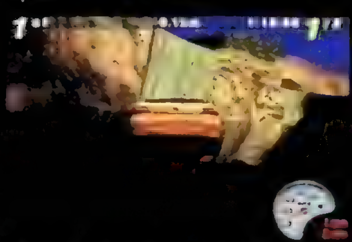
■ **kontroller**
←,→ Styrning
⊗ Gaspedal
◎ Broms
◎ Handbroms
▭ Byt kameravinkel

■ **övriga inslag**
I den fullständiga versionen finns 30 banor i 10 olika länder. Man kan välja bland 25 bilar från den stadiga Renault Clio till den snabba men svårstyrda Max Power-bilen.

■ **ytterligare information**
Vi har inte recenserat det här spelet.









Ta en skvätt *Gran Turismo* och några droppar *Ridge Racer*-action av märket Namco, vispa ordentligt och servera i ett glas med texten *Max Power*.

V-2000

■ UTGIVARE	Grolier
■ SPELTYP	Shoot 'em up
■ PROGRAM	Spelbar demo

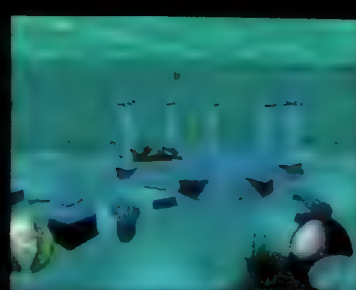
Spelare som har några år på nacken kan pladdra i timmar om hur fantastiskt bra det gamla spelet *Virus* var. Nu har du chansen att avgöra om uppföljaren *V-2000* är en lika stor klassiker.

Din uppgift är att förhindra spridningen av ett främmande virus genom att ta kål på horderna av mutanter som det skapar. Din farkost visas utifrån och det finns två kontrollägen att välja mellan, det förvalda Hovering-läget och det svårare men mer sofistikerade Full Flight-läget, kanske den mest originella kontrollmekanismen någonsin. I Full Flight-läget beter sig farkosten som en Harrier Jump Jet: om man gasar i vågrätt läge så stiger man uppåt, om man gasar när man lutar uppåt eller nedåt så ökar respektive minskar man farten. Sätt igång och öva, pilot!

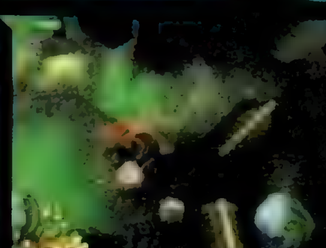
■ **kontroller**
←/→ Sväng vänster/höger
◎ Gas framåt
◎ Gas bakåt
⊗ Skjut
↓/↑ Höj/sänk kanonerna

■ **övriga inslag**
I det färdiga spelet så kan man bli tvungen att rädda ett visst antal människor, eller att transportera folk till olika platser.

■ **ytterligare information**
V-2000 recenserades i nummer 11 av Svenska PlayStation-Magasinet. Betyget 7 tyckte vi att det var värt.







Sätt dig några timmar, experimentera med styrmekanismen och världen som omger dig. Ett spel man får sig att tycka om.

S.C.A.R.S.

- UTGIVARE: **UbiSoft**
- SPELTYP: **Racing**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Om du behöver ett motgift mot den grå och enahanda realismen i spel som *Colin McRae Rally* och *Gran Turismo*, då är *S.C.A.R.S.* en frisk avgasfläkt. I den fullständiga versionen kan upp till fyra spelare tävla på nio banor som varierar från en hinderbana under vatten till ett vilt ökenrally.

Det mest tilltalande med spelet är den stora skillnaden mellan bilarna. Spelet blir helt annorlunda om man väljer den långsamma, trygga Mammoth istället för den snabba men svårstyrda Rhino. Det finns vettiga power-ups såsom missiler, sköldar och turbo att samla på sig, och litet tokigare gadd-, stopp- och magnetvapen.

kontroller

←,→	Styrning
⊗	Gaspedal
◎	Broms
L2	Skjut
R1	Byt vapen
△	Byt kameravinkel
◎	Helljus

övriga inslag

Den version av *S.C.A.R.S.* som finns i butikerna har sex olika spelarkaraktärer och tre olika spellägen. Man kan också skapa egna tävlingar.

ytterligare information

S.C.A.R.S. fick betyget 8 i vår recension i nummer 9, där du kan läsa mer om det här spelet.



Bensin i blodet, wööh, wööh, wööh, ett ensamt D.J.U.R. på en motorled...



Bortse från den bizarra spelidén – djur som kan förvandla sig till bilar – och avnjut den frenetiska arkadkänslan i *S.C.A.R.S.*





Yaroze Hall Of Fame

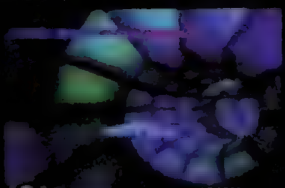
Between The Eyes

- UTGIVARE: **— (Yaroze-spel)**
- SPELTYP: **Racing**
- PROGRAM: **Fullständigt spel**

Åk mycket snabbt genom psykedeliska tunnlar och undvik väggarna, i en farkost formad som en djävulsrocka. Svårt, men riktigt spännande och kul när man väl lärt sig. Oj, kolla in de färgerna du!

kontroller

Styrkors Styr farkosten



Blitter Boy

- UTGIVARE: **— (Yaroze-spel)**
- SPELTYP: **Shoot 'em up**
- PROGRAM: **Fullständigt spel**

Gå in i bebisar för att få dem att följa efter dig. Led dem sedan till teleport-utgången och skjut alla spöken på vägen.

kontroller

Styrkors	Förflyttning
⊗	Skjut framåt
◎	Hoppa
◎	Spring
L1 + R1	Bomba



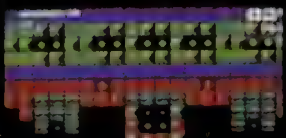
Bouncer 2

- UTGIVARE: **— (Yaroze-spel)**
- SPELTYP: **Arkad**
- PROGRAM: **Fullständigt spel**

Få dina små människor att studsa högre och högre så länge det går. Det gäller att slå bort klossar i en hyllning till det åldersstigna *Arkanoid*.

kontroller

←,→	Flytta gungbrädan
△	Skjut iväg studsare
⊗	Byt ställning



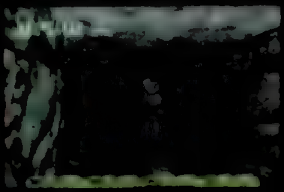
Clone

- UTGIVARE: **— (Yaroze-spel)**
- SPELTYP: ***Doom*-klon**
- PROGRAM: **Fullständigt spel**

Det var givet att *Doom* för eller senare skulle få en Yaroze-kopia, och här är den nu. Spring omkring i en klaustrofobisk labyrint och skjut halvgenomskinliga zombier. Läbbigt!

kontroller

Styrkors	Förflyttning
⊗	Skjut
◎	Karta



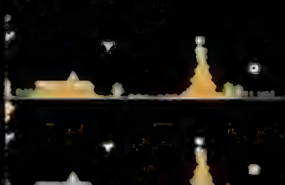
Månadens CD-skiva

Gravitation

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: *Thrust*-klon
- PROGRAM: Fullständigt spel

Det klassiska *Thrust*-spelet, här i en variant för två spelare. Hur coolt är det på en skala? Jätte.

kontroller
←,→ Rotera
⊗ Gas
◎ Skjut



Mah Jongg

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: Orientaliskt pussel
- PROGRAM: Fullständigt spel

Para ihop brickor genom att klicka på de översta eller de på spelplanens kanter. Rensa brädet från brickor så snabbt som möjligt. Håll ner Select för detaljerade instruktioner om kontrollerna.



Haunted Maze

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: 3D-labyrint
- PROGRAM: Fullständigt spel

Tänk dig *Pacman* med zombier istället för spöken, och du har fattat vad det här spelet går ut på. Spring omkring med styrkorset.

kontroller
Styrkors Förflyttning



Pushy 2

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: Pussel
- PROGRAM: Fullständigt spel

En liten klump ska knuffa lådor över kors, som då försvinner. Sedan kan man fortsätta till nästa nivå. Varning: vanebildande!

kontroller
Styrkors Förflyttning



Psychon

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: Shoot 'em up
- PROGRAM: Fullständigt spel

Roa dig en stund med ett sorts futuristiskt *Gauntlet*.

kontroller
Styrkors Förflyttning
⊗ Skjut



Hover Car Racing

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: Shoot 'em up
- PROGRAM: Fullständigt spel

Ett avskalat *Micro Machines*.

kontroller
Styrkors Förflyttning
⊗ Accelerera
Aktivera vapen

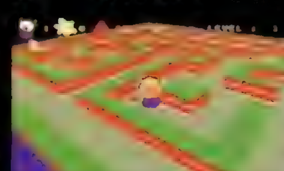


Coneman

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: *Pacman*-artat pussel
- PROGRAM: Fullständigt spel

Ta dig fram genom en 3D-labyrint, undvik spöken och ät piller. Den hungriga lilla osten är tillbaka!

kontroller
Styrkors Förflyttning
⊗ Höj kameran
△ Sänk kameran
◎ Flytta kameran ovanför Coneman
◎ Flytta kameran bakom Coneman
Närbild
Avståndsbild



Rocks 'n' Gems

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: Arkadstrategi
- PROGRAM: Fullständigt spel

Samla diamanter och undvik att krossas under stenblock. Precis som i den gamla favoriten *Boulderdash* så är det en kamp mot klockan. Om man samla alla ädelstenar tillräckligt snabbt går man vidare till nästa nivå. Vad som börjar som en oskyldig lek blir en uppslukande kamp om segern. Förmodligen det svåraste, och bästa, spelet i samlingen.

kontroller
Styrkors Förflyttning

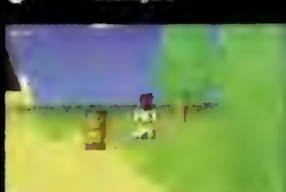


Terra Incognita

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: RPG
- PROGRAM: Fullständigt spel

Plocka upp lådor, kasta lådor, hoppa i luften, vifta med svärdet och utforska dig igenom det här japanska rollspelet i gammal god stil.

kontroller
Styrkors Förflyttning
⊗ Interagera

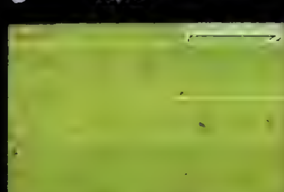


Total Soccer

- UTGIVARE: — (Yaroze-spel)
- SPELTYP: Fotboll
- PROGRAM: Fullständigt spel

En lysande *Sensible Soccer*-klon, med andra spelarnamn.

kontroller
Styrkors Förflyttning
⊗ Passa, tackla, skjut
Strategi och avbytare
Repris



A Bug's Life

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: 3D-äventyr
- PROGRAM: Video

Här har du chansen att se hur underbart det här plattformsspelet för unga (och ungdomliga) spelare verkar bli. Man kontrollerar Flik, myran från filmen, som ska hoppa på lökar, samla på små kulor och ta sig fram i gångarna genom myrstacken utan att bli uppäten av skalbaggar, syrsor eller maskar.

Metal Gear

- UTGIVARE: Konami
- SPELTYP: 3D-action/strategi
- PROGRAM: Video

Vi tycks helt enkelt inte kunna få nog av Konamis agentsimulator, och bara för att bevisa vilka storslagna upplevelser som den fullständiga versionen av spelet kan bjuda på, så har vi bifogat en video med vår hjälte Solid Snake i aktion.

NÄSTA NUMMER

UTE DEN 23 MARS



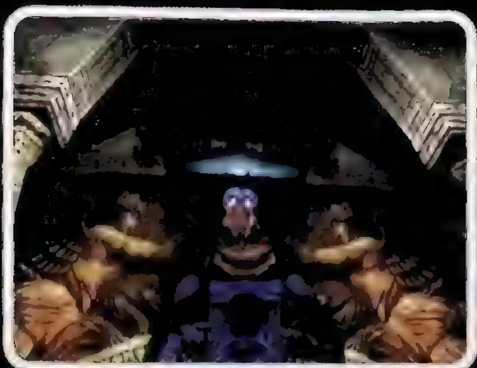
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

BÄTTRE ÄN *TOMB RAIDER*? DAGS FÖR EIDOS VAMPYRTHRILLER ATT SLÅ NED SINA BOPÅLAR.

SILENT HILL

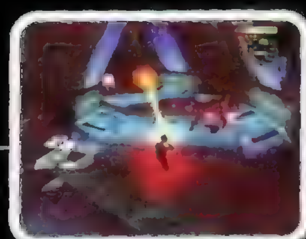
VILKA ÄR HEMLIGHETERNA BAKOM FASORNA I KONAMIS NYA SKRÄCKÄVENTYR?

NÄSTA CD



OBS! På grund av omständigheter utanför vår kontroll reserverar vi oss för eventuella ändringar på CD-skivan och i tidningens innehåll.

- *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER* – SPELBAR
- *APOCALYPSE* – SPELBAR
- *VIVA FOOTBALL* – SPELBAR
- *A BUG'S LIFE* – SPELBAR
- *ROLLCAGE* – SPELBAR
- *WWF WAR ZONE* – SPELBAR
- *PLAYER MANAGER 98–99* – SPELBAR
- *MUSIC* (EXKLUSIVA LÅTAR) – SPELBAR
- *WARZONE 2100* – SPELBAR
- YAROZE-SPEL – SPELBAR
- *DRIVER* – VIDEO





nordic games postorder





KÖP 3 SPEL VÄLJ ETT AV FÖLJANDE UTAN EXTRA KOSTNAD



Independence Day · Thunderhawk 2 · Overboard · Actua Soccer Club Ed

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

Ridge Racer R4 "JogCon"

Snyggare än Gran Turismo! Snabbare än Gran Turismo! R4 har en special tillverkad handkontroll. Kämpa mot bilens vikt i kurvorna, styrplattan vrids ur dina händer när du blir prejad av vägen! Enligt oss det bästa bilspelet någonsin. Förbeställ redan i dag. Kommer att finnas med och utan JogCon kontroll vid release. Priset blir som vanligt lägst. Exakt hur mycket bestäms i mars.

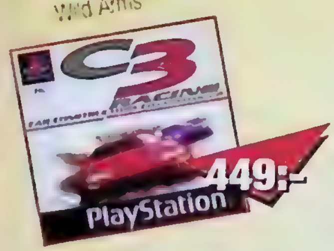
Metal Gear Solid

Terrorister är ute efter det självgående domedagsvapnet Metal Gear. Snake's uppdrag är att förhindra terroristerna från att få fram avfyrningskoderna till Metal Gear. Det snyggaste spel som gjorts till Playstation. Kommer slutet januari eller februari. Var säker att få ett exemplar och gör din beställning nu.

PLAYSTATIONSPEL



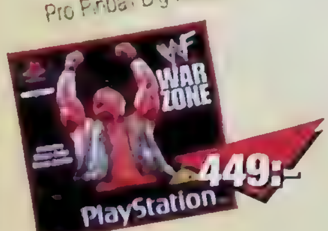
Wild Arms



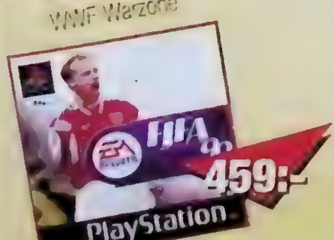
C3 Racing



Pro Pinball Big Race USA



WWF Warzone



FIFA 99

NYHETER

Spel	Pris
Asterix	449
Asteroids	399
Big Air	449
Blaze & Blade	449
Bust A Move 4	399
Castrol Honda Superbike	449
Devils Dice	399
Dolphins Dream	499
Golf Pro	449
Hugo	399
Master of Darkness	ring
Max Power Racing	449
Mega Man Legends	499
Mega Man X4	499
Metal Gear Solid	499
Need for Speed 4	449
No Fear Downhill	469
Player Manager 98-99	ring
Populous the Beginning	449
Prince Naseem Boxing	449
Pro Boarders	399
Puma Street Soccer	ring
Rayman 2	449
RC Stuntcopter	449
Sensible Soccer Club Ed.	449
Shao Lin	ring
Silent Hill	479
Sports Car GT	449
Street Skater	449
Tai Fu	499
Tales of Destiny	ring
Tiger Woods 99	449
Wild Arms	399
Wing Over 2	499

ORDINARIE

Spel	Pris
Actua Golf 3	399
Actua Soccer 3	399
All Star Tennis	429
Allied General	499
Apocalypse	399
Atlantis	399
Azure Dreams	399
Batman & Robin	499
Bomberman World	399
Breath of Fire 3	449
Brunswick Bowling	449
Bust A Move 3	329
C3 Racing	449
Caesars Palace 2	449
Colin McRae Rally	449
Colony Wars Vengeance	469
C & Conquer Retaliation	459
Constructor + minneskort	449
Cool Boarders 3	399
Crash Bandicoot 3	449
Duke Nukem Time to Kill	399
FIFA 99	459
Final Fantasy 7	469
Formula One 98	469
Gran Turismo	449
Heart of Darkness	349
Jeremy McGrath Supercross 98	449
Knock Out Kings	449
Legend	469
Lemmings Collectors Ed.	349
Medievil	349
Mortal Kombat 4	399
Moto Racer 2	469
Music	399
Nascar 99	449
NBA Live 99	449
Need for Speed 3	399
NHL 99	449
Oddworld 2 Abes exoddus	449
Pocket Fighters	499
Point Blank inkl.pistol	699
Resident Evil 2	449
Rival Schools	499
Rock n Roll Racing 2	329
Spyro the Dragon	429
Street Fighter 2 Collection	399
Tekken 3	449
Tenchu	449
Test Drive 4x4	449
Test Drive 5	449
Toca Touring Car 2	449
Tomb Raider 3	449
Victory Boxing 2	499
WWF Warzone	449
X-Men vs Street Fighter	499

PLATINUM/BUDGET

Spel	Pris
Air Combat	249
Alien Trilogy	249
Bust A Move 2	249
Command & Conquer	249
Crash Bandicoot	249
Destruction Derby 2	249
Die Hard Trilogy	249
Formula One	249
Grand Theft Auto	249
Hercules Combo Pack	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
NHL 98	249
Oddworld	249
Porsche Challenge	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Ridge Racer Revolution	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249
Toca Touring Car	249
Tomb Raider	249
V-Rally	249
Wipe Out	249
Wipe Out 2097	249
World Cup 98	249
Worms	249

REA

Spel	Pris
Alone in the Dark	249
Alundra	249
Area 51	249
Auto Destruct	249
Battle Arena Toshinden 2	249
Blast Radius	169
Blasto	249
Bloody Roar	249
Castlevania	249
Circuit Breakers	249
Clock Tower	249
Colony Wars	249
Crime Killer	249
Davis Cup Tennis	249
Deathtrap Dungeon	249
Descent	169
Exhumed	249
Explosive Racing	169
Formula One 97	249
Ghost in the Shell	249
Jet Raider 2	249
Konami Open Golf	249
Loaded	169
MDK	169
Motormash	169
Mr Domino N.O.C.S	249
N20	249
Nagano Winter Olympics	169
Newman Haas Racing	249
NHL Powerplay 98	169
Olympic Soccer	169
Overblood	169
Pitfall 3D	249
Poy Poy	249
Pro Pinball Timeshock	249
Rapid Racer	169
Rascal	169
Robotron X	169
Rosco McQueen	169
S.C.A.R.S.	249
Tennis Arena	249
Test Drive 4	249
The Note	169
Tobal No 1	249
Tunnel B1	169
Unholy War	249
V 2000	249
Vandal Hearts	249
Wayne Gretzky Hockey 98	169
Whizz	169
Viper	169
VR Powerboat Racing	169
VS	249
X-Men	249
Zero Divide 2	249

IMPORT

Spel	Pris
USA Nyheter	
American Deer Hunter 2	399
Blades of Steel	499
Destrega	549
Dolphins Dreams	499
Legacy of Kain 2	599
Legend of Legia	499
Lunar Silver Star Story	649
Messiah	499
Monkey Hero	499
Omikron: the Nomad Soul	549
Quake 2	499
Silent Hill	549
Silhoutte Mirage	549
Vermin	499
USA Ordinarie	
Brave Fencer + FF8 Demo	499
Brigandine	549
Bushido Blade 2	499
Dark Seed	499
Dragonball GT	499
Elemental Gearbolt	499
Kartia	499
Marvel Super vs Street Fighter	499
Masters of Monsters	499
Monster Rancher	399
NHL Face Off 99	399
Parasite Eve	499
Saga Frontier	399
Tales of Destiny	499
Xenogears	499
Japan Import	
Chocobo's Dungeon 2	899
Erhgeiz	699
Gun Baaru Point Blank 2	599
R4 Ridge Racer 4	699
R4 Ridge Racer 4 + R4 Pad	1095
Street Fighter Zero 3	799
Thousand Arms	899
Vampire Saviour Ex Edition	699

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15



STANDARD PLUSPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, en standard handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 250:

1295:-

NORDICPAKET

Basenhet inkl. helt nytt valfritt spel, ett hemligt spel, ett Joytech 360 blocks minneskort, en original Dual Shock handkontroll, demo-cd, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 850:

1995:-

GIGANTPAKET

Basenhet inkl. ett helt nytt valfritt spel, två helt hemliga spel, två Dual Shock handkontroller varav en original, två förlängnings kablar till handkontrollerna, ett Joytech 360 blocks minneskort, en GX-Converter för att spela importspel, Joytech Super RGB-Kabel, demo-CD, strömsladd, svensk manual, samt två års garanti.

DU SPARAR 1500:

2995:-

GX CONVERTER

Nu kan du äntligen köpa den! GX-Converter låter dig spela alla USA och Japan original import spel. Nordic Games slutade som bekant att sälja "Multi-X" chip för över ett år sedan. En av anledningarna till detta var alla skador som uppstod på Playstation maskinerna, när man installerade själva chipet. Nu kan du spela original importspel helt utan risk. Inbyggt i Nordic Games GX-Converter är den senaste versionen av Action Replay. Den har alla fusk möjligheter samt även importkoden, en avancerad minneshanterare och en mycket trevlig funktion som låter dig titta och lyssna på filmsekvenser och musik från dina spelskivor. Det enda man behöver för att använda GX-Converter är en RGB-kabel vilket är ett måste ifall du vill ha färg på dina importspel. Svensk manual ingår.

GX Converter 349

GX Converter + RGB-Kabel 499

MINNESKORT



Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

15 block – Okomprimerat 129

15 block – Okomprimerat original 179
Färger: blå, grå, grön, gul, röd,

60 block – Okomprimerat 199
Färger: grå

120 block – Okomprimerat 299
Färger: grå

120 block - Komprimerat 229

360 block – Komprimerat 299
Färger, clear, grå, blå

480 block – Komprimerat, digital skärm 349

720 block – Komprimerat, digital skärm 499

1080 block –Komprimerat, digital skärm 649

HANDKONTROLLER



Olika typer av handkontroller passar olika bra för olika typer av spel. Nordic Games säljer förutom den vanliga digitala kontrollen massor av andra modeller. Den analoga kontrollen ger dig med speciella små styrspakar steglös styrning och en helt annan spelkänsla i de flesta spel. Dual Shock kontrollerna med analoga styrknappar ger dig också vibrationer och skakningar när du spelar.

Specialkontrollerna har vi valt ut för alla gamers som vill ha det absolut bästa och tuffaste till sina spel.

Alla Nordic Games kontroller är tillverkande av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

STANDARD

Digital standard original 179
Färger, grå, svart, vit

Digital standard 129
Färger, blå, grå, grön, gul, guld, lila, röd, silver, svart, vit
av minst 3 andra spel eller tillbehör.

DUALSHOCK

Analog Dual Shock standard original 329

Analog Dual Shock standard 249

SPECIALDESIGN

Ascii Grip Ascii 249
Specialdesignad för rollspel. Gjord för att hålla i en hand. Perfekt för Final Fantasy 7, Clock Tower m.m.

Asciipad Ascii 129
Officell kontroll liknande standard. Enda kontrollen med "hel" styrkors vilket många uppskattar

Negcon Namco 299
Officell racing kontroll.

Resident Evil Ascii 249
Officell specialdesignad kontroll för Resident Evil 1 & 2.

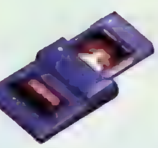
Zerotech Hori 299
Unik kontroll med racingratt som styrkors.

Hyper - Combat 169
Standardkontroll med extra turboknapp.

Hyper - Fighter 169
Standardkontroll med extra turboknapp.

Hyper - Xtreme 169
Standardkontroll med extra turboknapp. Självlysande i mörker

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR





Produkt	Märke	Pris
Action Replay	Innovation	249
Adapter, Game Converter	Innovation	349
Analog Joystick	Sony	699
Antennkabel	Joytech	199
Basenhet inkl Digital Pad		1195
Basenhet inkl Dual Shock Pad		1295
Equalizer	Datel	299
Game Booster Gameboy	Datel	499
Joystick Ascii Stick	Ascii	599
Joystick Bio Grip	Joytech	249
Link Up Kabel	Joytech	129
Minneskort Compressor 60 Block	NuGen	249
Multi Tap; blå, röd, svart	Innovation	249
Multi-Scart (4in1out)	Blaze	299
Mus	Joytech	249
Mus	Sony	349
PAL Booster, NTSC to PAL	Blaze	399
Pistol, Dual Con 45	Innovation	299
Pistol, Erazer Gun	Blaze	349
Pistol, G - Con 45	Namco	499
Pistol, GunCon pedal	Innovation	169
Pistol, Lightblaster	Interact	169
Pistol, Real Arcade Light Gun	Joytech	549
Pistol, Scorpion silver	Blaze	349
Playstation Elkabel	Sony	49
Playstation Laser Cable	Sony	99
Playstation Laserlins	Sony	499
Ratt Dual Shock	Mad Catz	749
RGB Kabel	Pelican	199
RGB Stereokabel	Nu Gen	249
RGB Super AV Kabel	Joytech	249
Shock Pak	Innovation	199
Tom Fodral med skivhållare		19
VCD Kort	Sony	749
Väska inkl.minne & handkontroll	Sony	349
X-Plorer	Blaze	349
X-Tender	Joytech	99

WWW.NORDICGAMES.COM

Besök Skandinaviens största webshop! Här hittar du hela vårt sortiment till samma låga priser. Med vår avancerade sökfunktion hittar du rätt ibland över 4000 artiklar. Du får här reda på de senaste nyheterna till alla format som du kan beställa direkt från din dator. Sidan uppdateras två gånger dagligen med nya produkter och aktuella prislistor.

- Ladda ner javaspel eller uppgraderingspatchar till de senaste spelen. Här söker du via våra länkar rätt på andra spelföretag du vill besöka.
- Kolla datumen på kommande spel och förhandsboka och försäkra dig om leverans första dagen.
- Ingen telefonkö, ingen väntetid. Enkelt och smidigt.

nordic games postorder

Allmän köpinformation
- Alla våra priser inkluderar moms.
- Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:-. Gäller ej basenhetsbeställningar.
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte löser ut en försändelse får du betala mellan 175 och 225 kronor. Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produktinfo.

Beställt 3 eller fler spel?

• Välj en av dessa produkter *utan extra kostnad*

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

"GRATISPRODUKTER"


Värde 169:-

Independence Day 0:-
Playstation
Flyg shootem'up


Värde 129:-

Handkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll kopia.


Värde 129:-

Rumblepack 0:-
N64
Kvalitets Rumble från Joytech


Värde 149:-

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & sol!


Värde 249:-

Longbow 2 0:-
PC
Maffig helikopter sim från Jane's


Värde 169:-

MDK 0:-
PC
Actionfyllt 3D shootem'up


Värde 129:-

Minneskort 0:-
Playstation
Standard minneskort kopia.


Värde 99:-

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

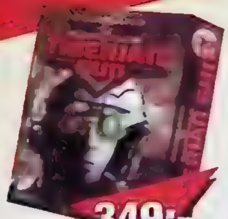

Värde 99:-

Worms 0:-
PC
Kriga med maskar. Toppspel!


Värde 169:-

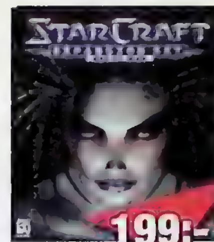
Reboot 0:-
Playstation
Underskattat actionspel.

PC SPEL


C & C Tiberian Sun 349:-


Delta Force 399:-


Sim City 3000 399:-


Star Craft Brood Wars Off. Exp 199:-

PC NYHETER

Titel	Datum	Pris
Army Men 2, US Import	99-02-17	549
C&C Tiberian Sun	99-03-31	349
Championship Manager 3	99-02-05	ring
Close Combat 3	99-03-24	499
Delta Force	99-02-04	399
Half Life:Team Fortress Exp *USA**		349
Heroes of Might & Magic 3	99-03-31	379
Interstate 82, *USA**	99-02-24	549
Jagged Alliance 2, *USA**	99-02-03	549
Lands of Lore 3	99-03-18	369
Legacy of Kain:Soul Reaver	99-03-31	549
Messiah, *USA**	99-02-20	549
Myth 2	99-01-22	399
North vs South	99-01-22	399
Rainbow 6 Eaglewatch Exp *USA**		299
Resident Evil 2, *USA**	99-02-23	399
Sega Rally 2, *USA**	99-02-18	549
Sim City 3000	99-02-04	399
Sports Car GT	99-03-11	369
Starcraft Brood Wars Off. EXP		199
Swords & Sorcery, *USA**		549
T.Annihilation Kingdoms, *USA**		549
Toca Touring Car 2	99-02-15	379
Worldcraft Pro, *USA**	99-01-20	549
Worms Armageddon	99-01-29	349
X-Wing Alliance , Svensk		ring

USA=USA Import*

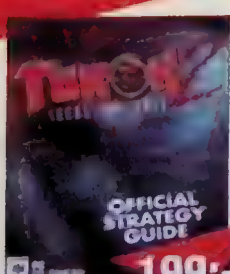
PC ORDINARIE

Titel	Pris
Abes Exoddus Oddworld 2	349
Age of Empire	329
Age of Empire Rise of Rome Exp	329
Backpacker 2	299
Baldurs Gate	349
Caesar 3	369
Carmageddon 2	349
Chessmaster 6000	299
Colin McRae Rally	349
Combat Flight Simulator	499
Command & Conquer Red Alert	329
Commandos	349
Deer Hunter	299
Deer Hunter 2	349
Dungeon Keeper Gold	169
Falcon 4.0	399
FIFA 99	369
Final Fantasy 7	399
Gangsters	399
Grand Prix 2	199
Grand Theft Auto	249
Grim Fandango	399
Half Life	349
Heroes of Might & Magic 2	249
Hugo Den Magiska Eken	349
Hugo på Nya Äventyr	169
Kings Quest 8	399
Moto Racer 2	399
Need for Speed 2 Sp. Ed.	149
Need for Speed 3	399
NHL 99	349
Pizza Tycoon	99
POLIS	349
Populous the Beginning	349
Rage of Mages	399
Railroad Tycoon 2	399
Rainbow Six	349
Settlers 3	349
Sim City 2000	169
Sonic R	349
Star Wars 2 Rogue Squadron	399
Starcraft	299
Starcraft Insurrection	249
Starcraft Stellar Forces	199
Starcraft Stratospace	199
Svea Rike 2	499
Theme Hospital	149
Tomb Raider 3	379
Tomb Raider Unfinshed Business	199
Ultima Online Second Age	499
World War 2 Fighters	399
Worms	99
X-Files the Game	399

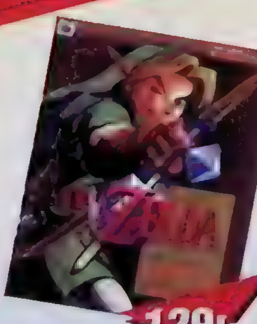
PC HÅRDVARA

Produkt	Pris
3dfx Blaster Banshee 16 mb	1299
3dfx Mighty Voodoo 12mb	1299
CD-Rom 10-Pack, bluedisc Arita	129
Gamepad Gravis	149
Gamepad Pro inkl. Y-kabel Gravis	329
X-Terminator Gravis	499
Ratt Formula 1, T3	1695
Ratt Sprint	895

GUIDEBÖCKER


Turok 2 199:-

Acclaim's egen original guide. Hjälper dig genom spelets svårigheter. Vilken fiende är immun mot vad? Ett måste för dig som vill hitta allt och klara av hela spelet. 176 sidor helt i färg.


Zelda – Ocarina of Time 129:-

På svenska och tillverkad av Nintendo själva. Allt du vill veta finns i denna tjocka guide i färg. På mer än 100 sidor får du hjälp att leda Link på rätt väg.

Engelsk originalguide 199

ÖVRIGA GUIDER

Titel	Pris
Alundra	149
Banjo Kazooie	199
Breath of Fire 3	149
Brigandine	199
C & C Retaliation	199
Conkers Quest	199
Crash Bandicoot 3	199
Destrega	199
Final Fantasy 7 Official	149
Final Fantasy Tactics	149
Goldeneye 007	199
Laras Book Official	199
Legacy Of Kain 2	199
Lunar Silver Star	199
Metal Gear Solid	199
Mission Impossible	199
Monkey Hero	199
Mortal Kombat 4	199
Parasite Eve	199
Resident Evil 2 Prima	149
Spyro The Dragon	199
Tekken 3	149
Tenchu	199
Tomb Raider 3	199
Xenogears	199

NEOGEO POCKET



Om man inte har sett en NeoGeo Pocket tidigare, vet man inte vad man missat. Denna handhållna lilla godbit är inte bara snyggt designad. Bild kvaliteten på den inbyggda skärmen är rent utsagt otrolig. Fast den bara är svartvit ger den teknisk knockout på alla andra bärbara spelenheter. Med eller utan färgskärm. Vad sägs om stereoljud i hörlurar! Batteri som behåller inställningarna du gjort. När du startar NeoGeo Pocket första gången ber den dig ställa in språk, engelska eller japanska. När du sedan valt ett språk kommer spelkassetterna veta att du inte kan Japanska. Då visas alla text enbart på engelska. I framtiden kommer det vara möjligt att länka en NeoGeo Pocket med en Sega Dreamcast!

Produkt	Pris
Basenhet Carbon Black	995
Basenhet Crystal White	995
Basenhet Platinum Blue	995
Basenhet Platinum Silver	995
Basenhet Platinum White	995
Link Cable	249
Stereo Head Set	249
Baseball Stars	499
Bust a Move	499
King of Fighters	549
Melon Chan	499
Neo Geo Cup 98	499
Pocket Tennis	499

-vg ring oss för kommande titlar

GAMEBOY COLOR



32.000 färger på en Gameboy. Det var tidigare helt otänkbart, men nu är Gameboy Color här. Spela dina gamla spel i färg på Gameboy Color. Med special versioner av spelen blir resultatet ännu bättre än de tio färgskalor som visas på dina gamla Gameboy spel. Nintendos nya bärbara maskin innehåller även fyra gånger så mycket minne som tidigare. Detta gör att det går att programmera mycket mer avancerade spel till Color Gameboy.
I framtiden kommer det t.ex. förstapersons äventyr till det lilla underverket. Du har väl inte missat att Zelda 4 kommer släppas i en helt ny Color version. Perfekt på resan. Ett otroligt utbud av spel kommer ges ut under 1999!!


Tetris DX


Sylvester & Tweety


Harvest Moon


Game & Watch G 2


Pocket Bomberman


Mortal Kombat 4


RampageWorldTour


Turok 2

Game & Watch Gallery 2	399
Harvest Moon	399
Mortal Kombat 4	349
Pocket Bomberman	299
Rampage World Tour	349
Sylvester & Tweety	399
Tetris DeLuxe	299
Turok 2 Seeds Evil	399

Kommande spel:
Ring för priser (299-399:-/st)

- a Bugs Life · Conkers Pocket Tales
- Deja Vu · Gex Color · Pitfall · V-Rally
- Legend of the River King · Shadowgate
- Top Gear Rally · Wario Land 2 · Zelda 4
- Quest for Camelot

Dreamcast™


Sonic Adventure


Tetris 4D


Incoming


Seventh Cross


Godzilla


July


Virtua Fighter 3 tb


Pen Pen Triathlon

SPEL

NYHETER

Spel kommande under februari/mars. Förboka önskade titlar redan nu för garanterad leverans.

Aero Dancing	799
Blue Stinger	799
Buggy Heat	799
Climax Landers	799
Evolution	799
Get Bass inkl. Controller	999
Kita He White Adventure	799
Monaco GP 2	799
Power Stone	799
Psychic Force 2012	799
Puyo Puyo	799
Real Sound	699
Sega Cart Driving	799
Sega Golf	799
Sega Rally 2	799
Sengoku Turb	799
Shenmu	799

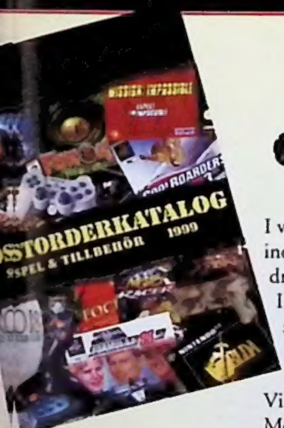
ORDINARIE SPEL

Godzilla	799
Incoming	799
July	799
Pen Pen Triathlon	799
Seventh Cross	799
Sonic Adventure	799
Tetris 4D	699
Virtua Fighter 3	799

TILLBEHÖR

HK - Original	499
JS - Arcade Stick	995
RGB Kabel	399
Sega Racing Controller	799
Sega Steering Wheel	1295
Sega Vibration Unit	499
VMS Minneskort	599
VMS Minneskort Godzilla	599

Ring för information om basenhetspaket.



BESTÄLL VÅR GRATIS KATALOG!

I vår katalog på 116 sidor finner du allt du kan önska dig inom TV/PC-Spel. Här finns över 4000 produkter varav drygt 1000 visas med bild och text.
I katalogen finns både nya och begagnade spel till alla system. Du finner förutom Playstation och Nintendo 64 även alla andra system såsom SNES, NES, Gameboy, NeoGeo Pocket, Game Gear, Mega CD, Virtual Boy, 32X, Jaguar, Master System, PC Cd-Rom, Megadrive och Sega Saturn

Sega Saturn · Super Nintendo · PC CD-ROM · Nintendo · Game Boy

Nordiska Spelklubben

Välkommen med i Nordiska spelklubben!

Nu har Nordiska spelklubben varit igång i över ett år. Ett roligt och spännande år. Och lönsamt för alla er som redan gått med!
Nu fortsätter vi i samma stil.
Under 1999 kan alla medlemmar regelbundet se fram emot tips om nya spel och andra produkter. Medlemsinformationen kommer direkt hem i brevlådan.
Du som är medlem har alltid *tio procent rabatt* på alla begagnade spel och *fem procent* på alla våra nya spel. Dessutom belönar vi dig som medlem med *tio procent* extra när du säljer dina spel kontant till oss. Kom dock ihåg att dessa rabatter inte gäller basenheter.
Som medlem kan du se fram emot *speciella medlemserbjudanden* på spel och tillbehör. De erbjudanden som är aktuella just nu ser du i våra annonser eller i klubbtidningen.
Det kostar 150 kr per år att vara medlem i Nordiska Spelklubben. Ansök samtidigt som du beställer varor eller betala in 150 kr på vårt postgiro 830 96 59-4. Glöm inte skriva ditt namn, adress och telefonnummer.
Välkommen med i en spelgalen klubb!



Mikael Pettersson klubbchef

PS: Har du några frågor? ring mig på tel 054-18 83 18.

BESÖK VÅRA BUTIKER

Nordic Games har två butiker! I dessa finner du de flesta spel och tillbehör som finns i annonserna, oftast till samma låga priser. Ibland kan dock prisskillnader förekomma, då butikerna har lite andra kostnader än postordern. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar dig bäst. I butikerna kan du även prova på spelen innan du köper dem. Observera att du dock inte kan göra postorderbeställningar ifrån butikerna.

KARLSTAD · Öppettider: Måndag-fredag 11-18 **Lördag** 11-15
Adress: Östra Torggatan 15 **Telefon:** 054-15 24 48

LINKÖPING · Öppettider: Måndag-fredag 11-19 **Lördag** 11-15
Adress: Storgatan 54 **Telefon:** 013-13 78 40

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

BEGAGNADE BASENHETER



Basenhet		
Game Gear	395	150
Gameboy Camera	395	200
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	395	200
Gameboy Printer	595	300
Gameboy, Standard	295	150
Jaguar	250	80
Jaguar CD	295	100
Nintendo	295	100
Nintendo 64	795	500
Playstation	995	600
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	295	80
Sega Megadrive 2	295	80
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	895	400
Super Nintendo	495	250
Super Nintendo Multi-X	595	300
Virtual Boy	295	120

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	vi säljer	köper
2Extreme	195	80
4-4-2 Soccer	95	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	95	50
Actua Golf 2	195	80
Actua Golf 3	295	120
Actua Ice Hockey	95	50
Actua Soccer	95	60
Actua Soccer 2	150	60
Actua Soccer 3	350	150
Actua Soccer Club Edition	95	50
Actua Tennis	295	120
Adidas Power Soccer	95	50
Adidas Power Soccer 97	95	50
Adidas Power Soccer 98	125	50
Agent Armstrong	150	60
Agile Warrior	95	50
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AIV Evolution Global	150	60
Alien Trilogy	225	100
All Star Soccer	95	50
All Star Tennis	350	150
Allied General	395	200
Alone in the Dark	95	50
Alundra	225	80
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	350	150
Aquanauts Holiday	95	50
Arcades Greatest Hits	95	50
Arcades Greatest Hits 2	95	50
Area 51	195	80
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Assault Rigs	95	50
Atlantis	350	150
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	295	120
Baby Universe	195	80
Ball Blazer Championships	95	50
Batman & Robin	250	100
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 1	95	50
Battle Arena Toshinden 2	95	50
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlesport	95	50
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Black Dawn	150	60
Blam! Machinehead	95	50
Blast Chamber	95	50
Blast Radius	95	50
Blasto	225	80
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
B-Movie	295	120
Bomberman World	295	120
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	375	180
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Helix	95	50
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Brunswick Bowling	375	180
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Bug Raider	95	50
Buggy	150	60
Burning Road	95	50
Bushido Blade	150	60
Bust A Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	295	120
C & C Retaliation	395	200
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Cardinal Syn	95	50

Titel	vi säljer	köper
Carnage Heart	95	50
Casper	225	80
Castlevania	250	100
Ceasars Palace 2	395	200
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chill	95	60
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	225	80
City of the Lost Children	150	60
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengeance	395	200
Command & Conquer	225	100
C & C Red Alert	350	150
Constructor	350	150
Contra Legacy War	95	50
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	250	120
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	295	120
Crash Bandicoot 3	375	180
Crime Killer	95	50
Critical Depth	95	50
Criticom	95	50
CROC	225	100
Crow City of Angeles	150	60
Crusader No Remorse	95	50
Crypt Killer	150	60
Cyberia	95	50
Cybersled	95	50
Cyberspeed	95	50
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darklight Conflict	95	50
Darkstalkers	150	60
Davis Cup Tennis	225	80
Dead Ball Zone	95	50
Dead or Alive	225	60
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	95	50
Descent	95	50
Descent 2	95	50
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Diablo	250	100
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Doom	225	100
Dragon Ball Z	395	200
Dragon Heart	95	50
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	395	200
Dynasty Warriors	95	50
Earthworm Jim 2	150	60
Epidemic	95	50
Escape O.D.T	350	150
ESPN Extreme Games	395	200
Everybodys Golf	350	150
Excalibur 2055 AD	150	60
Exhumed	225	80
Explosive Racing	95	50
Extreme Pinball	95	50
Extreme Snowbreak	95	50
Fade To Black	150	60
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 96	95	50
FIFA 97	95	50
FIFA 98	250	100
FIFA 99	395	200
Fifth Element	250	100
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120

Titel	vi säljer	köper
Final Fantasy 7	325	150
Firo & Klawd	150	60
Floating Runner	95	50
Formula Karts	150	60
Formula One	150	60
Formula One 97	225	80
Formula One 98	395	200
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
Galaxian	95	50
Galaxy Fight	95	50
G-Darius	250	100
Gex	150	60
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	225	80
Goalstorm	95	50
Golden Goal	95	50
G-Police	150	60
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	225	100
Gridrun	95	50
Gunship 2000	225	80
Hardboiled	95	50
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	295	120
Heberekes Popoitto	150	60
Heros Adventure	150	60
Hercules	225	100
Hexen	95	50
Hi Octane	95	50
Hyper Match Tennis	150	60
Impact Racing	95	50
In the Hunt	95	50
Incredible Hulk	150	60
Independence Day	150	60
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95	50
Int. Superstar Soccer Pro	95	50
Int.Superstar Soccer 98	295	120
International Track & Field	225	100
Iron & Blood	95	50
Iron Man X/O	95	50
Iznogoud	150	60
J. McGrath Supercross 98	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Raider	95	50
Jet Raider 2	150	60
Johnny Bazookatone	95	50
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash!	95	50
Jumping Flash! 2	150	60
Jupiter Strike	95	50
Jurassic Park the Lost World	225	100
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kick Off World	150	60
Kileak the Blood	95	50
Killing Zone	95	50
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Klonoa	295	120
Knock Out Kings	395	200
Konami Open Golf	150	60
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	250	100
Lifeforce Tenka	95	50
Little Big Adventure	150	60

Titel	vi säljer	köper
Loaded	95	50
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	95	50
Madden 98	195	80
Madden NFL 99	395	200
Magic Carpet	95	50
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	95	50
Masters of Teräs Käsi	150	60
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	150	60
Medievil	295	120
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man X3	350	150
Men in Black	250	100
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	350	150
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	250	100
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	95	50
Motorhead	95	50
Motortoon GP 2	225	80
Mr Domino	150	60
Music	375	180
Myst	295	120
Nagano Winter Olympics	95	50
Namco Museum Vol 1	225	80
Namco Museum Vol 2	225	80
Namco Museum Vol 3	225	80
Namco Museum Vol 4	225	80
Namco Museum Vol 5	225	80
Nanotek Warriors	95	50
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Fastbreak	150	60
NBA In the Zone	95	50
NBA In the Zone 2	95	50
NBA Jam Extreme	95	50
NBA Jam T.E.	95	50
NBA Live 96	95	50
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Extreme	295	120
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	150	60
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
NHL Powerplay 98	150	60
Nightmare Creatures	250	100
Ninja	295	120
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 1	225	80

Titel	vi säljer	köper
Oddworld 2	395	200
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	150
Olympic Soccer	95	50
One	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Pocket Fighters	350	150
Poed	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	95	50
Prime Goal	95	50
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Big Race USA	375	180
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	250	100
Psybadek	250	100
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rampage World Tour	350	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Raystorm	150	60
Real Bout Fatal Fury	225	80
Reboot	95	50
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Directors Cut	250	100
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Rise 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Robopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rosco McQueen	95	50
Rouge Trip	350	150
R-Types	195	80
Rushdown	250	100

Titel	vi säljer	köper
SCARS	150	60
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Fransisco Rush	250	100
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Shadow Gunner	250	100
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Soldiers	250	100
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	395	200
Star Gladiator	95	50
Star Wars Rebel Assault 2	225	80
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Street Fighter 2 Collection	350	150
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Ex Plus	250	100
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Sukoden	195	80
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syndicate Wars	195	80
Tekken	150	60
Tekken 2	225	100
Tekken 3	395	200
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
The Note	150	60
Theme Hospital	350	150
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tiger Shark	95	50
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No 1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	395	200
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	225	100

Titel	vi säljer	köper
Tomb Raider 2	250	100
Tomb Rader 3	395	200
Tombi	295	120
Tommi Makinen Rally	225	80
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World Tour	350	150
Unholy War	225	80
V 2000	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
W.h. Shadow of the Horned	250	100
Warhawk	95	50
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
V-Ball	250	100
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
View Point	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	225	100
Viper	95	50
Virtual Golf	150	60
Virtual Pool	295	120
VMX Racing	295	120
World Cup 98	225	100
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
V-Rally	150	60
V-Rally Platinum	225	100
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
V-Tennis	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X2	95	50
X-Com 2 Terror From t Deep	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	80
Xenocracy	95	50
Xevious 3D	95	50
X-Men	195	80
X-men vs Street Fighter	395	200
Yusha Heavens Gate	150	60
Z	95	50
Zero Divide	95	50
Zero Divide 2	150	60



BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
T 1080	495	250	Doom 64	295	120	Kobe Bryant NBA Basket	250	100	NFL Quarterback Club 98	350	150	Turok 2 Seeds of Evil	495	250
A Aero Fighter Assault	275	120	Dual Heroes	275	120	Lamborghini Challenge	250	100	NFL Quarterback Club 99	395	200	Turok Dinosaur Hunter	350	150
A Aero Gauge	275	120	Duke Nukem 3D	350	150	Lylat Wars	250	100	NHL 99	450	220	Waialae Country Club Golf	350	180
A Air Border 64	275	120	Extreme G	295	120	Lylat Wars + Rumble Pack	350	150	NHL Breakaway 98	195	80	War Gods	195	80
A All Stars Baseball 99	395	180	Extreme G 2	395	200	Mace	195	80	NHL Breakaway 99	425	220	Wave Race 64	250	100
B Banjo Kazooie 3D	495	250	F1 Pole Position	250	100	Madden 64	195	80	Off Road Challenge	350	150	Wayne Gretzky Hockey	195	80
B Bio Freaks	350	150	F1 World Grand Prix	395	200	Madden NFL 99	495	250	Olympic Hockey	250	100	Wayne Gretzky Hockey 98	250	100
B Blast Corps	250	100	FIFA 64	175	50	Mario Kart 64	395	200	Pilotwings 64	195	80	WCW vs Nitro	395	200
B Body Harvest	450	220	FIFA 98	395	180	Micro Machines	495	250	Quake 64	325	150	WCW NWO Revenge	495	250
B Bomberman 64 3D	275	120	Fighters Destiny	250	100	Mischief Makers	195	80	Rampage World Tour	450	200	Wetrix	350	150
B Bomberman Hero	375	180	Forsaken	295	120	Mission Impossible	450	220	Robotech	395	180	Wipe Out 64	495	250
B Buck Bumble	450	220	F-Zero X	450	220	Mortal Kombat 4	495	250	Robotron X	195	80	Virtual Chess	450	220
B Bust A Move 2	295	120	G.A.S.P.	350	150	Mortal Kombat Mythologies	250	100	S.C.A.R.S.	450	220	Virtual Pool	450	220
B Bust A Move 3	425	200	Glover	450	220	Mortal Kombat Trilogy	350	150	San Francisco Rush	275	120	World Cup 98	350	150
C Centrecourt Tennis	450	220	Goldeneye 007	425	200	Multi Racing Championship	350	150	Snow Board Kids	395	200	V-Rally Edition 99	450	220
C Chameleon Twist	195	80	GT 64 World Championship	375	180	Mystical Ninja	450	220	Space Station Silicon Valley	450	220	WWF Warzone	450	220
C Chopper Attack	395	200	Hexen	250	100	Nagano Winter Olympics	250	100	Star Shot Space Circus Fever	450	200	Yoshis Story	395	200
C Clayfighter 63	195	80	Holy Magic Century	450	220	Nascar 99	495	250	Star Wars Shadows of the Empire	250	100	Zelda the Ocarina of Time	525	300
C Cruisn USA	250	100	Int. Superstar Soccer 64	195	80	NBA Hangtime	195	80	Super Mario 64	295	120			
C Cruisn World	395	200	Int. Superstar Soccer 98	450	200	NBA Jam 99	450	220	Tetrisphere	250	100			
D Dark Rift	195	80	Killer Instinct Gold	250	100	NBA Live 99	495	250	Top Gear Overdrive	495	250			
D Diddy Kong Racing	395	200	Knife Edge	395	200	NBA Pro 98	350	150	Top Gear Rally	295	120			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64

Artikel	vi säljer	köper
Action Replay	395	150
Antennkabel Freetron	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster N64	395	150
HK Annan modell	150	50
HK Färg, Original	195	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x Datel	350	100
Minneskort 4 x Joytech	150	50
Minneskort Standard Kopia	75	25
Minneskort Standard	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack färg, Joytech	95	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Väst	395	150
X Tender	75	20

Playstation

Artikel	vi säljer	köper
Action Replay Datel	295	100
Antennkabel ny modell	150	50
HK Analog Original	125	50
HK Dual Shock	250	100
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	195	80
HK Original	125	50
HK Original kopia	75	25
HK Resident Evil	125	50
HK The Glove	395	150
Joystick Acclistick	195	80
Link Up Kabel	75	25
Minneskort 1080 block	450	200
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 15 block kopia	85	30
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	325	100
Minneskort 720 block	395	150
Minneskort original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Namco Fighting Stick	495	200
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol, Erazer Gun,	250	100
Pistol, Real Arcade +	395	200
Pistol, övriga modeller	125	30
Ratt Dual Shock Mad Catz	595	300
Ratt med Pedaler Mad Catz	495	220
Ratt Mad Catz	275	60
RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	15

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägger på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så får du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver du sedan namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i vår katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra att ringa oss och fråga. Vi kan det mesta om de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Mail: order@nordicgames.com

4. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan du sända in dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. (Givetvis går det att skicka in spelen på vanligt vis). Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Rattgatan 6, 658 00 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000 kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti på begagnat och 2 års garanti på nytt.
6. En del titlar i listorna är slutsålda eller ännu inte släppta. Vid beställning av dessa skickar vi respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat och expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3		
	Här skriver du in din första "gratisprodukt" (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6		
	Här skriver du in din andra "gratisprodukt" (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt. Medlems nr.

Namn

Tel

Adress

Postnr/ort

Målsmans underskrift, om under 16 år.

E-mailadress

☐ Ja tack, jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic games

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karlstad



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR®
SOLID
A BUNCH OF NUCLEAR WARHEADS. TWO HOSTAGES. 24 HOURS. WILL YOU MAKE IT?
Edge: "A work of art. 9 out of 10"
Console Domaine: "We might be looking at the greatest game of the decade here"
www.playstation-europe.com
PlayStation
KONAMI
TERRORISTS HAVE CAPTURED A NUCLEAR WASTE FACILITY IN ALASKA. YOU'RE CALLED TO DUTY IN A TOP-SECRET MISSION TO UNCOVER A SINISTER PLOT INVOLVING A GOVERNMENT CONSPIRACY AND A GIANT ROBOT CAPABLE OF LAUNCHING NUCLEAR WEAPONS. YOU'VE GOT EXACTLY 24 HOURS.